Número 24 • Año III • P.V.P. 350 Ptas.

MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR

MEGA force

SATURN
LA NUEVA REVOLUCION

REPORTAJES
VIDEOJUEGOS, SEXO Y VIOLENCIA

DEL COMIC AL VIDEOJUEGO



DOSSIER
ASTERIX (MD)



PREVIEWS
DRAGON BALL Z
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
BUBBA'N'SIX
HEART OF THE ALIEN
CASTLE GAMES
JOE MONTANA'S FOOTBALL

ZAPPINGS
BARKLEY
NBA JAM
NEW CASTLEVANIA
ART OF FIGHTING







DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.



YUMEMÍ MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.





PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.

DRAGON´S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.

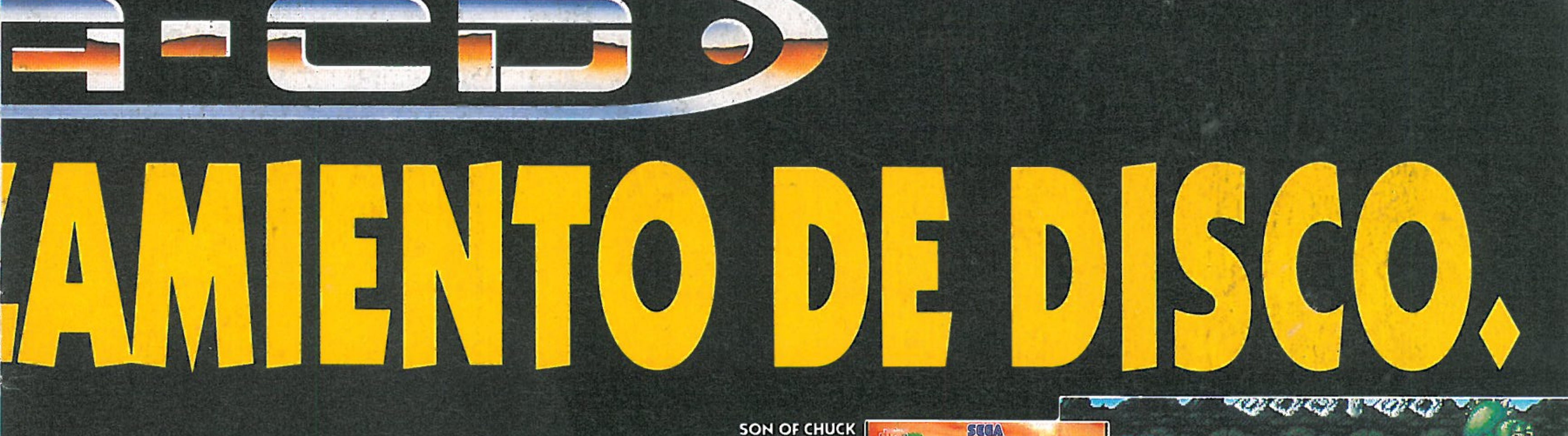


Unitros

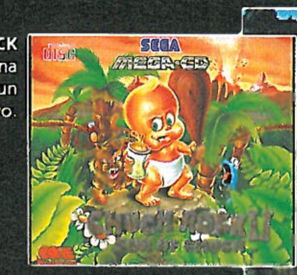




Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR



SON OF CHUCK
Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.





DUNE
La estrategia es tu mejor arma para conseguir el control de la especia y dominar el planeta DUNE. ¿Te perdiste la película?



Nunca un disco llegó tan lejos.
En potencia de juego. (**4672 Megas**). En percepción sensorial (**efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO**). En aventuras gráficas (**rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional**). En calidad de sonido (**banda sonora de lectura digital Q-SOUND**).
Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto?. Revisa estos títulos y deja que tu instinto decida por ti.



TERMINATOR CD
Acción, acción y más acción. Dispara a todo lo que se mueva y puede que llegues lejos.

JURASSIC PARK
Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por ti!

ANOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

MEGA force



Director General de Publicaciones: Luis Martínez Ruiz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Albert Stone, J.Torroja
Diseño: Mario Ruiz
Autoedición: Gemma Diaz, Mario Ruiz

Redacción y Administración: C/Córcega 267, Principal 2º 08008 Barcelona Tel. (93) 2187831 Fax (93) 2187634

Publicidad: ELEGEBE, S.L. Avda. Daroca 29, 2º 28017 Madrid (91) 3266230

Preimpresión digital: Novoset
Suscripciones: G+J, S.A. Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid. Tel. (91) 5780375 Fax (91) 5752671
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Pantone

Depósito legal: B-17380-92



Avantgarde Publicaciones
C/Córcega 267, pral.2º
08008 Barcelona

ESTE

MES...

32 DOSSIER: ASTERIX



Aquí es donde empiezan y terminan las aventuras de nuestros dos amigos Asterix y Obelix... Si quieres ayudarles no dudes en leer este dossier.



73 MAESTRO SEGA

Tan puntual como siempre, esta sección te presenta las últimas novedades en trucos para tus juegos favoritos.



48 REPORTAJE:

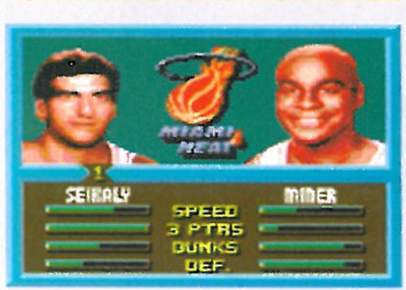


Sexo, violencia y vídeojuegos

78 TABLON DE SONIC

Las consolas también tienen su mercadillo de la compra, venta, intercambio y contacto, donde podrás conseguir lo que hace tanto tiempo estabas buscando...

ZAPPINGS 52



CORREO DE SONIC 80

Y es que nuestro héroe no para quieto ni un segundo... y después de sudar la gota gorda con su última aventura, no se le ocurre otra cosa que seguir contestando vuestras cartas...

EDITORIAL

Sin duda lo más destacado de este mes es la futura bienvenida al mundo de las consolas de una nueva bestia en los videojuegos... la Saturn, en cuyo artículo encontraréis las características de este aparato. Siguiendo con las explosivas novedades, en la sección de Previews podréis contemplar las primeras fotos y las características de un cartucho que todos vosotros estabáis esperando ansiosamente: Dragon Ball. Hasta el próximo número.

MEGA news

LA NBA AL COMPLETO

Los primeros frutos del reciente acuerdo de distribución entre DroSoft y Electronic Arts están llegando a nuestro país. Uno de los títulos que, procedentes de EA Sports, más ruido va a hacer esta temporada es NBA Showdown 94, una auténtica simulación de baloncesto del más alto nivel en la que participan los mejores equipos del mundo (con todas sus estrellas).

El cartucho cuenta con interesantes posibilidades, entre las que cabe destacar el número de jugadores (de uno a cuatro), los tres niveles de dificultad, los tres modos de juego (exhibición, play-offs y liga) o las innumerables estadísticas que acompañan a cada partido.

Hay que decir que este juego no es tan sencillo de manejar como otros de baloncesto que están en el mercado (desde su lanzamiento NBA Jam es el punto de referencia), porque sus numerosas opciones hacen que haya que dedicar un poco más de tiempo a analizar lo que se va a hacer y cómo se va a hacer.

Por otro lado, se trata de una auténtica simulación de basket, ya que las reglas del juego se observan estrictamente (hay faltas personales y tiros libres) y es posible desarrollar complicadas estrategias tanto defensivas como de ataque.

UN MANDO PARA NO PERDER TIEMPO

Logic 3 sigue produciendo sus sensacionales periféricos y, poco a poco, va elevando el listón de lo que podemos exigir a un buen joypad. Pues bien, Logic 3, cuyos productos se distribuyen en España por DroSoft acaba de volver un poco a los orígenes (no del todo, eso es cierto) y nos presenta un nuevo mando, el SpeedPad, cuyas principales virtudes son su manejabilidad y el gran número de botones con que cuenta. Tiene los seis clásicos colocados a la derecha (por cierto, también se debería pensar en los zurdos y sacar más modelos para los que se salen de la norma) y dos más situados en la parte frontal del aparato.



Los botones de pausa y Start se han colocado en una posición más cómoda y cuenta con un interruptor de disparo automático.

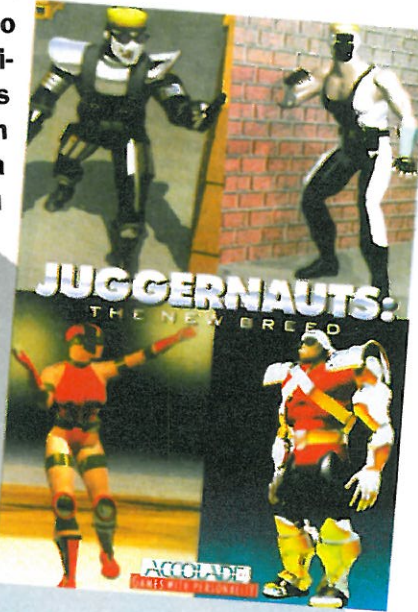
MAS ALLA DE LOS LIMITES HUMANOS

Accolade está dando los últimos toques a un nuevo juego de lucha. El título del cartucho será Juggernauts: The New Breed y estará protagonizado por los cuatro componentes de un grupo llamado Matrix Alpha. Estos guerreros (y guerrera, una es una chica) no son personas normales y corrientes, sino que han sido entrenados, ¡cómo no!, en las artes marciales por los grandes maestros.

Hasta aquí todo normal, pero la primera diferencia con otros juegos de este estilo es que los protagonistas cuentan con una serie de superpoderes y una fuerza sobrehumana, gracias a la ingeniería genética que se les ha aplicado.

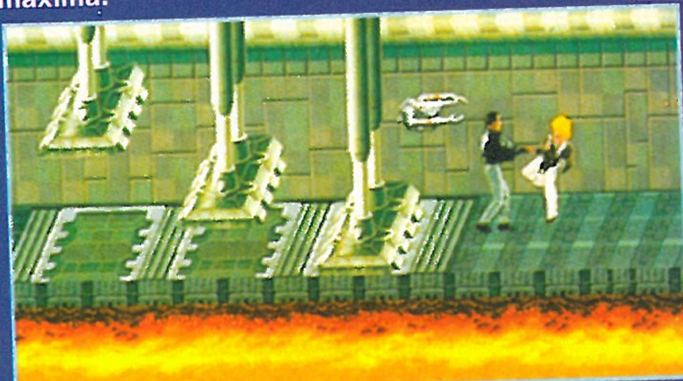
La segunda diferencia radica en que los oponentes no son monstruos deformes o seres salvajes o indefensos luchadores. Sus enemigos fueron en otro tiempo sus compañeros, ya que pertenecían al proyecto Matrix Alpha hasta que fueron expulsados por su maldad.

Y la diferencia más radical con el resto de los juegos de lucha es que sus gráficos han sido totalmente generados en estaciones de trabajo Silicon Graphics al modo de los que se realizan para programas de PC. Los movimientos de los personajes, por otra parte, han sido capturados de luchadores profesionales por medio de una novedosa tecnología llamada Motion Capture Technology, que asegura unas evoluciones totalmente realistas.



Seagal en cartucho

Lo habíamos avisado: atentos que uno de los "cachas" más populares del cine de los noventa está a punto de tener su propio juego de Mega Drive. Estamos hablando de Steven Seagal, protagonista de películas tan taquilleras como Señalado por la muerte o Alerta máxima.



El juego, desarrollado por Tecmagik, tiene la característica especial de que no se han licenciado los derechos de una película en concreto, sino que la empresa productora ha comprado directamente los derechos de la imagen y el nombre del propio Seagal para crear un juego que se llama Steven Seagal: The Game.

Como es lógico y natural, toda la aventura está repleta de puñetazos, tiros y acción a raudales, como corresponde a todo "mister músculos" que se precie. Malos malísimos, una conjura a escala mundial, grandes peligros y un sinfín de golpes son los argumentos principales del cartucho.

CASTLEVANIA: UNA PESADILLA INFERNAL

Dos personajes (John y Eric) y un montón de vampiros y seres de ultratumba son los protagonistas de Castlevania, The New Generation, un juego ya clásico que ahora se presenta para la Mega Drive.

El argumento del juego es muy sencillo y a la vez terrorífico. Ambos muchachos, John Morris y Eric Lecarde, son descendientes de una saga de afamados caza-vampiros y, por lo tanto, no tienen más remedio que intentar detener a la condesa Elizabeth Bartley cuando ésta decide que ha llegado el momento de sacar al mismísimo Drácula de su tumba y crear un nuevo imperio de los "no-muertos".

Este es el punto de partida de un juego que se engloba en el raro grupo de los cartuchos de juegos de lucha de plataformas. A través de sesenta escenarios diferentes agrupados en seis niveles tendrás que recorrer toda Europa en pos de la condesa, luchando con sus secuaces armado únicamente con tu látigo (o con tu lanza, dependiendo del personaje que escojas) y de una especie de hacha-boomerang.

Lo mejor de este juego es la variedad de los escenarios y la longitud del juego, pero no hay que olvidar aspectos como la música que da la nota macabra al espectáculo y los movimientos de muchos de los enemigos.



AVALANCHA DE TÍTULOS SEGA

El mes de marzo ha sido pródigo en novedades salidas de la factoría Sega. Más de una docena de títulos nuevos están ya en las calles, después de que Sega aprovechara los dos primeros meses del año para preparar sus lanzamientos anuales.

Todos los sistemas cuentan con novedades, pero como siempre la mejor parte se la ha llevado la Mega Drive. Respecto al tipo de juegos presentados, la mayoría son de la clase shoot-'em-up, aunque la representación de los clásicos juegos de plataformas no está nada mal.

Dos han sido los juegos presentados para Mega CD: Dragon's Lair y Mystery Mansion. Para Mega Drive, las novedades son Art Of Fighting, Body Count, McDonald's Treasure Land y Ren & Stimpy. En el caso de Game Gear, tres son los títulos que Sega ha puesto a la venta en marzo: Aladdin, Battletoads y Ren & Stimpy. Finalmente, para la Master System, los elegidos de este mes han sido Buggy Run, Ecco The Dolphin, Masters of Combat y Ultimate Soccer.



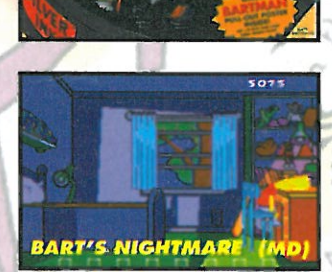
■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY & SCRATCHY ■ SPIDERMAN ■ X-MEN ■ HU

Alerta general para todos los amantes de los juegos inspirados en los blockbusters americanos, los dibujos animados y los cómics. Estos párrafos son para vosotros. El objetivo de esta sección es la de tenerte al corriente de todas las novedades que puedan aparecer en dibujos animados y cómics, en cualquier parte del mundo y que tengan algún lugar común con los vídeojuegos de Sega. Si eres observador, te habrás dado cuenta que muchos juegos para la Mega-CD están basados en el argumento de las películas de más éxito. A partir de este hecho surgió la idea de esta sección.

BARTMAN



Editor US: **BONGO COMICS GROUP**
A partir de una idea de **MATT GROENING**
Juegos que se parecen: **BART'S NIGHTMARE (MD) - BART VS THE SPACE MUTANTS (MD, MS, GG) - VIRTUAL BART (MD)**
Editor: **ACCLAIM**



Acaba de salir al mercado americano el primer número de Bartman, en el que se retoman las aventuras tan esperadas por todos los amantes de tan divertido personaje.
Se trata de un cómic muy al estilo de unos dibujos animados, repleto de bromas y con continuas referencias culturales de la vida cotidiana del "American way of life".
Bart, atraído por las señales de una antorcha, acude al rescate de "Milhouse" disfrazado con una máscara de justiciero. Humor y rasgos divertidos a raudales...
¡Y con un póster de regalo para los aficionados a este personaje!



Todos los documentos e ilustraciones que aparecen en esta sección han sido amablemente ofrecidos por:

Album

¡LOS COMICS EN FIESTA!

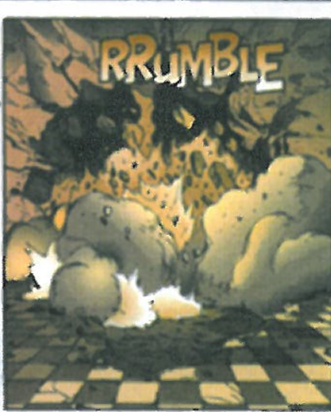
LK ■ SLAINE ■ DRACULA ■ TERMINATOR ■ ROBOCOP ... ITCHY











AKIRA



Editor US: **EPIC COMICS**
Dibujante: **KATSUHIRO OTOMO**
Juego: **AKIRA (MCD, GG)**
Editor: **TH-Q**

Quién no ha oído hablar de la aparición en cine de "Akira" en 1992, la genial obra de Katsuhiro Otomo. Estos dibujos animados japoneses han sido traducidos a varios idiomas. ¡Incluso se ha llegado a realizar un largometraje! El argumento comienza cronológicamente tras la tercera guerra mundial, en el año 2030 en Neo-Tokyo. El gobierno no consigue mantener el orden público en medio de tan enorme ciudad. Los barrios son el escenario de continuos enfrentamientos entre bandas callejeras de todo tipo compuestas por duros supervivientes. "Kaneda" es uno de ellos, héroe en esta ciudad plagada de tragedias. Unicamente se podrá acabar con los desórdenes si se lleva a cabo la idea de la armada, conocida como "proyecto Akira". Se intentará desterrar la incontrolable anarquía. ¿Pero a qué precio? El juego intenta seguir con máxima fidelidad el hilo de la película.



ITCHY & SCRATCHY

Editor US: **BONGO COMICS GROUP**
A partir de una idea de **MATT GROENING**
Juego al que se parece: **ITCHY & SCRATCHY (MD)**
Editor: **ACCLAIM**



Matt Groening está de nuevo en los dibujos animados con esta adaptación de Itchy & Scratchy, más conocidos como la familia Simpson. En cada entrega se cuentan las aventuras del gato Scratchy martirizado por el ratón Itchy. Se trata ni más ni menos, de las aventuras de Tom & Jerry versión "Gore". Humor a toneladas que va de perlas con este dúo que es muy apreciado en Estados Unidos, dirigidos por Beavis & Butthead, conocidos por una serie de dibujos animados emitidos por la cadena MTV. Gráficamente, son más claros que Bartman, lo cual no es mucho decir. ¡Esperemos que el juego esté más conseguido!















X-MEN

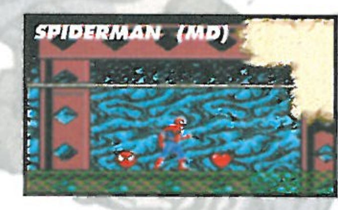
Editor US: **MARVEL COMICS**
A partir de una idea de **STAN LEE**
Juegos a los que se parece:
SPIDERMAN & THE X-MEN* (MD) - X-MEN (MD, GG)**
Editor: ***ACCLAIM - **SEGA**

Cíclope, tornado, coloso, o diablo. Este super-héroe aparecido de la escuela del profesor Xavier, es el que más influenció en la historia de "Marvel Comics". Los vengadores de la costa oeste, los nuevos mutantes, y la multitud de pequeños grupos, son los que realmente han marcado la historia de "Marvel Comics". Los vengadores de la costa oeste, y los nuevos mutantes que habitan en las páginas de los cómics actuales son desde luego muy conocidos. ¿Las razones? Escenarios muy elaborados en el 90% de los casos y un diseño de caracteres siempre muy cuidado. En principio es de esperar que los juegos sean también de buena calidad siguiendo una fase de traducción visual animada e interactiva de las aventuras o desventuras de estos seres dotados de poderes paranormales.


X-MEN (MD)

SPIDERMAN VS VENOM

Editor US: **MARVEL COMICS**
A partir de una idea de **STAN LEE**
Juegos a los que se parecen: **SPIDERMAN VS VENOM* (MCD) - SPIDERMAN* (MD, MS, GG) - SPIDERMAN - RETURN OF SINISTER SIX* (GG) - SPIDERMAN VS THE KINGPIN** (MCD)**
Editor: ***ACCLAIM - **SEGA**


SPIDERMAN (MD)

Y llegamos al super-héroe de toda la vida.
El hombre araña ha sido utilizado en gran número de ocasiones en el mundo de los vídeo-juegos.
El editor Acclaim, habiendo adquirido todos los derechos de explotación del personaje ideado por Stan Lee, tiene previsto sacar al mercado un nuevo juego en el que aparecerá en escena Venon, el doble diabólico del marido de Mary Jane Watson llamado Peter Parker.
Se trata de un malvado que ha adquirido enorme fama desde su creación allá por los años 80.





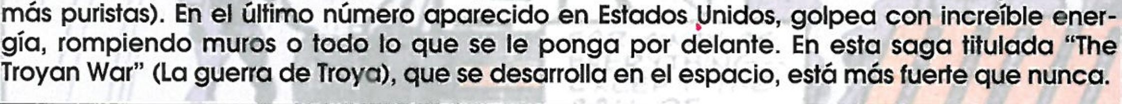


THE INCREDIBLE HULK

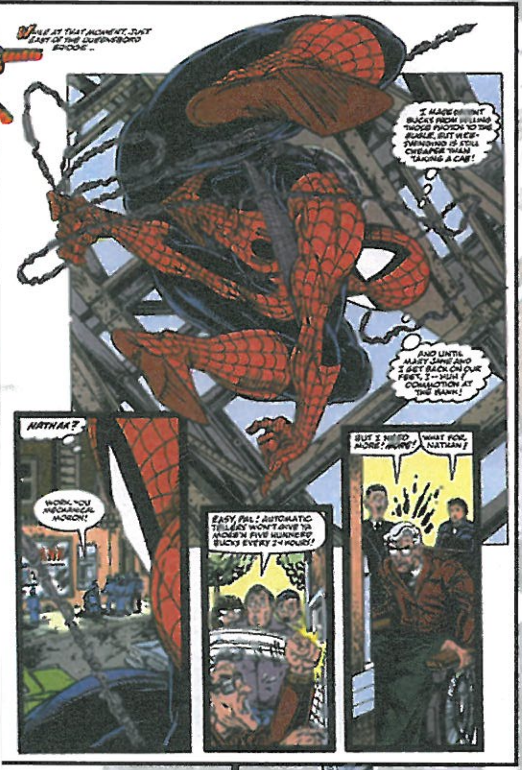


Editor US: **MARVEL COMICS**
A partir de una idea de **STAN LEE**
Juego al que se parece: **HULK (MD)**
Editor: **US GOLD**

Bruce Banner, alias el increíble Hulk, aparecerá próximamente para la Megadrive. Como te puedes imaginar, este juego proviene originalmente de un cómic que ha sabido evolucionar con el tiempo, como no ha ocurrido con otros del estilo de Superman, estancados en los años 40. Nuestro amigo el mutante verde tiene un carácter mucho más evolucionado, e incluso está dotado de gran inteligencia. Finalmente ha sido aceptado como superhéroe y actúa de acuerdo con su compañero: Silver Surfer (Estela Plateada para los más puristas). En el último número aparecido en Estados Unidos, golpea con increíble energía, rompiendo muros o todo lo que se le ponga por delante. En esta saga titulada "The Troyan War" (La guerra de Troya), que se desarrolla en el espacio, está más fuerte que nunca.





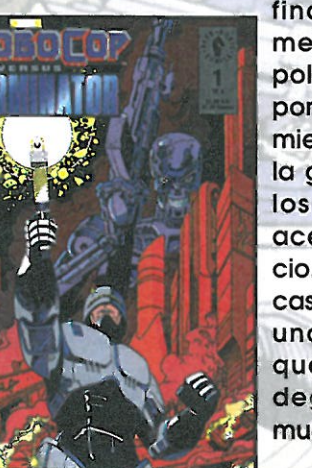




ROBOCOP VS TERMINATOR

Editor US: **DARK HORSE COMICS**
Escenarista: **FRANK MILLER**
Dibujante: **WALTER SIMONSON**
Juego al que se parece: **ROBOCOP VS TERMINATOR (MD)**
Editor: **VIRGIN**

¿Sabías que Robocop fue el primer Terminator? Aunque esto pueda parecer bastante extraño, esta nueva serie nos enseña todo la historia de estas dos híper máquinas cibernéticas. En este caso, no hay prácticamente ningún lugar común entre las dos películas y el cómic. Se trata de una historia paralela y totalmente desfasada, que nos cuenta las desventuras de Alex Murphy (alias Robocop), sin diferencias de épocas, antes y después de la guerra del juicio final. Verás al metálico súper policía, movido por los remordimientos, partir a la guerra contra los robots de acero y de silicio. En cualquier caso, se trata de unos cómics que se dejan degustar con mucho placer...







■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY & SCRAT





BATMAN



BATMAN RETURNS (MCD)

Editor US: **DC**
A partir de una idea de: **PAUL DINI y BRUCE TIMM**
Juegos a los que se parece: **BATMAN y BATMAN RETURNS (MD, GG, MS y M-CD)**
Editor: **SEGA**

Esta nueva versión de las aventuras de Batman es un verdadero logro. Tomando la estética y la trama de los dibujos animados de la tele, nuestro eterno personaje se enfrentará contra los típicos enemigos siempre en clave de humor y con más de un matiz bastante cínico.
Tiene bastantes rasgos novedosos frente a los ya clásicos cómics de Batman. Los dos creadores Paul Dini y Bruge Timm, han sabido adaptarse a los tiempos que corren y dar un nuevo aire a los chicos de esta serie.
Se trata en definitiva, de una pequeña obra maestra que gustará a niños y a mayores...











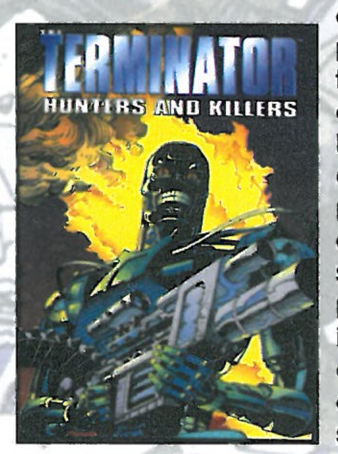


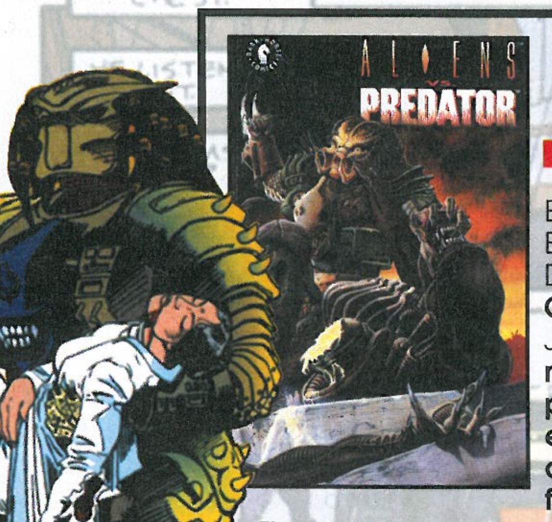


THE TERMINATOR, HUNTERS AND KILLER

Editor US: **DIAMOND COMICS**
Escenarista: **TOREN SMITH, ADAM WARREN y CHRIS WARNER**
Dibujante: **BILL JAASKA**
Juego al que se parece: **THE TERMINATOR (M-CD)**
Editor: **VIRGIN**

Tomemos lo mejor de las dos películas de Terminator: lo que seguramente más nos puede haber impresionado, son las escenas que despiertan nuestro pequeño Rambo que llevamos todos dentro. Esas famosas escenas de combates futuristas... Estos cómics nos proyectan de lleno en esa época de terror en la que todo ser humano debe esconderse para evitar a los implacables "exterminadores". Hay varias novedades con las que te verás inmerso en el pellejo de un Spetsnaz (Grupo de élite de la ex-armada roja), o en el de un súper agente armado hasta los dedos del pie, que defenderá el honor de un país infectado por las máquinas asesinas. En definitiva, un cómic, que aunque no tiene excesivo colorido, se deja leer sin demasiadas dificultades.





ALIENS VS PREDATOR

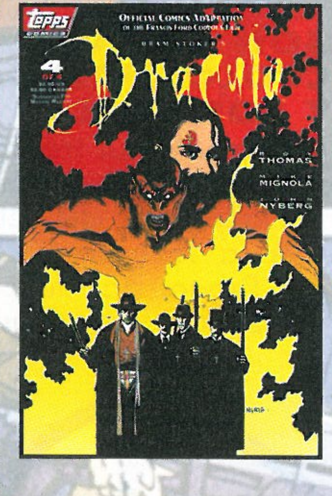
Editor US: **DARK HORSE COMICS**
Escenarista: **RANDY STRADLEY**
Dibujantes: **PHILL NORWOOD y CHRIS WARNER**
Juego al que se parece: **Por el momento, ninguno para Sega, pero no te preocupes... El cómic es tan bueno, que es posible que a alguien se le ocurra la feliz idea...**



El mundo ha sido siempre controlado por los más fuertes, y en el espacio, no hay ninguna otra razón aparente para que esto sea distinto. Los Predadores, raza de guerreros tan potentes como crueles, han encontrado otro nuevo tipo de alimento de caza digno de ser abatido: ¡los Aliens! Podrás seguir de cerca las aventuras de estos intrépidos retoños espaciales, ver cómo cuidan de su reina Alien y cosechan sus huevos que engendrarán innumerables bichitos en todos los planetas llenos de vida, especialmente vida humana. ¡Cuidado queridos lectores amantes de las aventuras de Mickey! Estas páginas están absolutamente plagadas de escenas violentas y crueles, aunque no gratuitamente agresivas, reflejando la más cruda realidad de tan abominables seres. ¡Totalmente impresionante!

S





Edito
A po
Jueg
Edito

El cón
gráfic
Franc
cuatr
epop
Harke
Helsin
tinieblas simbolizadas por Drá
novedades en este cómic relat
colores se mueven en la gama
oscuro, con una clara falta de contraste y profundidad en los diseños de lugares. En EE.UU. también se ha editado "Drácula: Vlad the Impaler" del mismo autor, en el que se cuenta los logros sangrientos del siniestro Conde... Sin comentarios

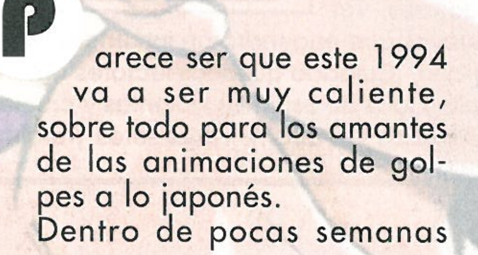








EDI BANDAI



Parece ser que este 1994 va a ser muy caliente, sobre todo para los amantes de las animaciones de golpes a lo japonés.
Dentro de pocas semanas nos espera el estreno de "Akira", adaptación hecha por el editor TH-O para Mega-CD de la fabulosa obra de Otomo.
De la misma manera, también va a hacer mucho ruido la salida al mercado de Dragon Ball Z para Mega Drive, título que ninguno podía imaginar que fuera a salir editado en consolas. ¡Aunque existe en versión de arcade en el Lejano Oriente!

SON GOKOU, PICCOLO, FREEZA Y LOS DEMAS

Originalmente, se trataba de una serie de dibujos animados japoneses, del célebre Akira Toriyama (Dr. Slump). Dragon Ball llegó a ser tan popular que aparecieron películas, CD's, muñecos, cuadernos, etc... y finalmente los juegos de vídeo. "Son Gokou", personaje principal de este juego de golpes editado por Bandai, es actualmente casi tan famoso como el mismísimo Mickey. Ahora tendrá que enfrentarse con una decena de enemigos.
El jugador elegirá entre el modo prácticas, el modo escenario, o un modo de dos jugadores.
Los combates se efectúan en el planeta Nameku, cuna de las artes marciales, o delante de la entrada del templo de "Kami Sama", que significa el "más fuerte".



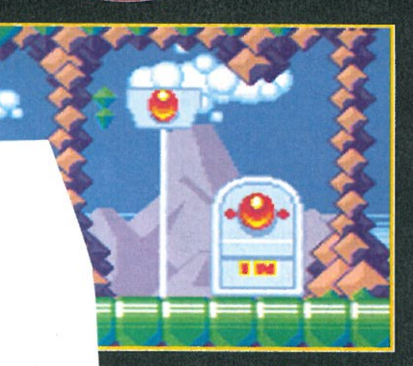


GENKI DAMA, KAMEHAME Y KAIO KEN

Naturalmente están admitidos todos los golpes.
¡Los puñetazos son de tal intensidad que pueden llegar a destruir una montaña entera, y los Kamehameha son capaces de acabar con todo el planeta de un solo golpe!
Atención a los amantes del espectáculo...
¡Prepararos para alucinar! El juego incluye una buena dosis de OVA, que significa "Original Video Animation".
Nuestros amigos japoneses empiezan ya a acostumbrarnos a este tipo de pasadas...
Los gráficos tienen un bello colorido y las voces digitalizadas de los protagonistas son de primera categoría.
Los golpes especiales son simplemente increíbles, totalmente alucinantes y delirantes.
Invaden toda la pantalla y resulta impresionante contemplar cómo el adversario es capaz de evitarlos o, lo que es más sorprendente, devolverlos contra su atacante.
El juego va dejar loco a más de uno.
Te esperamos en breve, ¡no te lo pierdas!















... día cualquiera, el joven ... Ronald estaba paseando por el bosque mágico en el que habita, cuando se encontró un pedazo de papel a los pies de un gigantesco árbol. Al mirarlo con detenimiento, descubrió que se trataba de un viejo mapa de un tesoro. ¿Pero dónde estaría el resto del plano?

Esa misma pregunta se la esta-



ban haciendo, hacía ya tiempo, otras tres personas que tenían los otros fragmentos. Ronald esperaba que la búsqueda no le alejase demasiado de su casa, pero antes necesitaba encontrar los otros tres fragmentos... Y así es como comenzó una aventura que le llevaría a sitios muy lejanos... Mucho más de lo que él pudo imaginar.

LA MAGIA DE UN PAYASO

Ronald es un joven payaso con más de un truco en su bolsillo. Es mago, acróbata, prestidigitador y va siempre con una cuerda en su bolsa, aunque la mayoría de las veces se contenta con sacar una serie de pañuelos multicolores atados los unos a los otros, que le permiten engancharse a casi cualquier parte. También es capaz de trepar por cualquier parte, o hacer desaparecer a quienes le molesta, echándoles simplemente unos pocos polvos mágicos cuya fórmula él solo conoce.

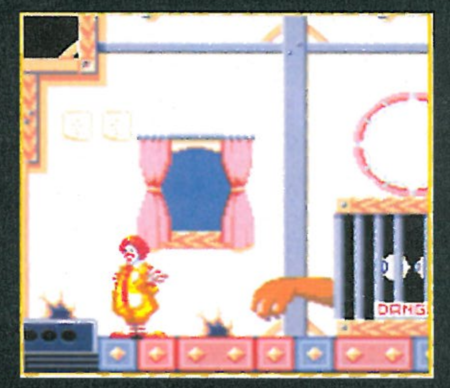
MENUDOS PAISAJES

Tras el bosque mágico lleno de ranas, peces y tortugas, el camino transcurre por una ciudad tan mágica como el bosque. Viajando en tren, subido sobre unos vagones de transporte de carbón, Ronald llega rápidamente a la ciudad en la que escalará un rascacielos

















gigantesco. Continuará su periplo surcando mares y sobrevolando océanos, saltando de nube en nube. Finalmente llegará a un barco pirata en el que es fácil perderse, dado lo grande de que es. Ya sólo falta encontrar el lugar referenciado en el mapa reconstruido. ¡Pero la aventura continúa y todavía faltan unas cuantas buenas sorpresas...! Se trata de un verdadero juego de plataformas siempre en clave de humor.





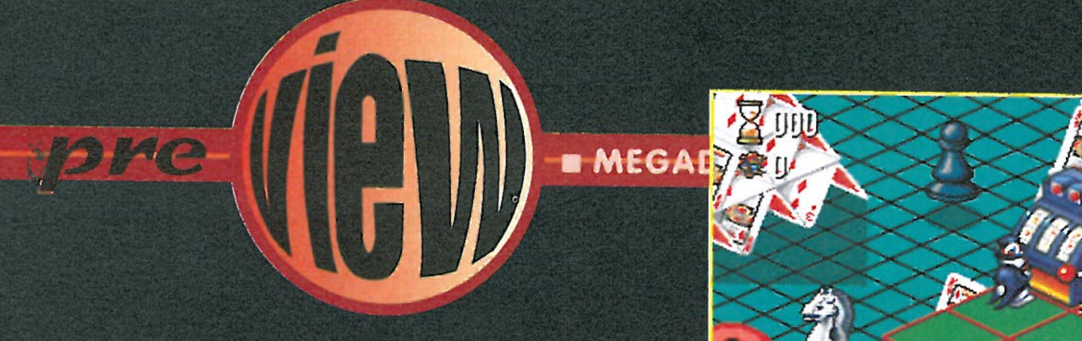








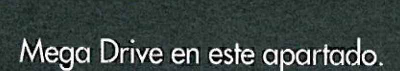
...c Donald's™ ...EASURE LAND






ÉDITOR PSYGNOSIS





Con Castle Games disfrutaremos de las aventuras de un gracioso conejo sacado directamente del cuento de "Alicia en el país de las maravillas". Nos veremos inmersos en un mundo repleto de barajas, cartas de juego, dados, jackpots o tableros de damas, sin olvidarnos de los pequeños caballitos listos para entablar una memorable carrera de obstáculos. El juego tiene aspecto 3-D en perspectiva isométrica, con gráficos coloreados y muy detallados. Gracias a esta perspectiva y al detallismo que se aplica a todos los objetos, se consigue un efecto general claramente surrealista. No hemos visto más que el primer nivel de este videojuego de Psygnosis, pero nos ha bastado para comprobar la alta calidad del resultado. De hecho, estamos todos de acuerdo en que el juego es francamente bueno y, por qué no decirlo, también estamos impacientes por ver los siguientes niveles. Si los programadores se han guardado parte de lo bueno para los niveles superiores, Castle Games será sin lugar a dudas uno de los mejores juegos del año. Todavía nos falta por conocer la banda sonora, otro de los aspectos más prometedores del cartucho, pero confiamos en que el ritmo musical que acompañará a los graciosos movimientos del conejito saltarín sea de lo mejor. El resultado va a ser de primera, a pesar de las "limitaciones" de la Mega Drive en este apartado.

UN CONEJO PLAYBOY

En este mundo de plataformas 3-D suspendidas en el aire nuestro pequeño héroe debe darse prisa. ¡No tiene demasiado tiempo! Podrá aumentar sus esperanzas de vida recogiendo determinados objetos por el camino, así como encontrar llaves desparramadas en todos los niveles, que



le permitan abrir cajas y jaulas en las que se esconden objetos que le permitirán proseguir su periplo. También existen partidas de dados, máquinas tragaperras en las que tendrás que introducir monedas y códigos de cajas fuertes que debes encontrar



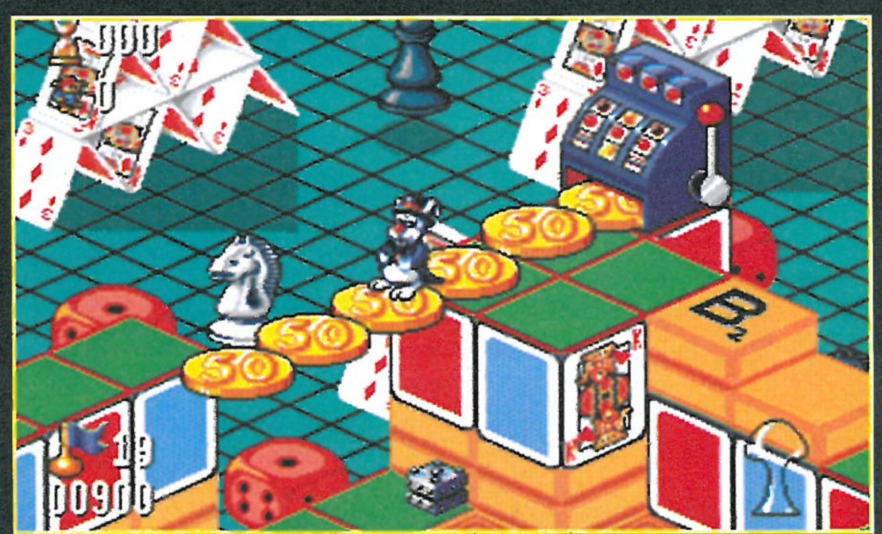






(dando acceso a etapas bonus). Toda esta variedad de acciones aporta una enorme originalidad al juego. A pesar del efecto 3-D -que generalmente es sinónimo de descontrol en la manejabilidad-, el juego desplaza al conejito sin ninguna dificultad. De forma contraria a como ocurría en Landstalker, en el que es necesario saber manejar correctamente los movimientos diagonales del mando, el personaje se mueve según los cuatro movimientos típicos (arriba, abajo, izquierda y derecha). El programa es asombroso y francamente prometedor.

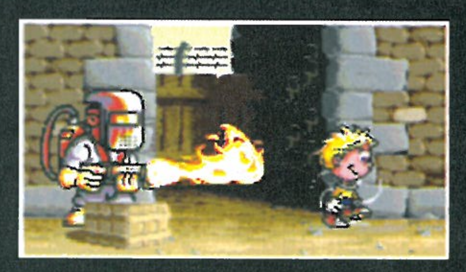




EDITOR DOMARK

MARKO'S magic footb...

Amigos míos... ¡No podréis creer lo que voy a contar, y sin embargo prometo que ocurrió! Estaba jugando al fútbol como todas las tardes. Seguía a mi balón por un oscuro callejón con hedor a



cubo de basura, cuando me encontré a un hombre completamente verde que goteaba un viscoso líquido sobre el suelo. ¡No tenía un aspecto demasiado tranquilizador! Volví a coger mi balón, pero ya no era de plástico; seguía siendo redondo, pero ahora era mágico... Este líquido es peli-



groso, y la situación puede empeorar. ¡Hace falta alguna persona valiente capaz de detener todo esto! Espero que con mi balón no me resulte tan complicado. Lucharé contra los malvados sin perder un solo instante...

LA CIUDAD ESTA EN PELIGRO

El coronel Brown y su cruel científico han creado una substancia verdaderamente diabólica. ¡Todo ser viviente que
























toque este líquido se convertirá en un monstruo viscoso! Es terrible... Fíjate en este indefenso perrito con mirada triste y tímida. ¡Se ha convertido en un ser pegajoso y pestilente! Con toda esta cantidad de ratas y de murciélagos no les resultará muy complicado tomar el control de la ciudad...

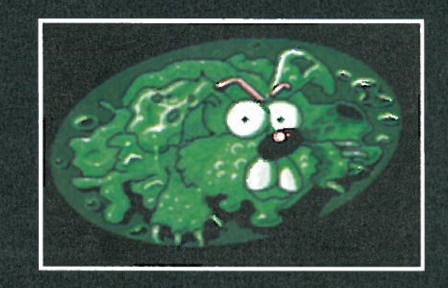
FUTBOL EN LA CALLE

Marko está hecho para todo, es un valiente de los pies a la cabeza.
Un tiro raso, otro en bolea, también hace chilenas. ¡Con tanta agilidad no tendrá demasiados problemas! Marko debe permanecer de pie para poder disparar el balón contra el primer enemigo que se cruce en el camino. Visitará cuevas, alcantarillas, fábricas, un circo o un bosque. ¡Un buen balonazo en la cara es capaz de calmar a cualquiera!

MARKO DE DOMARK

Si te gustan los juegos de plataformas y además te apasiona el fútbol, comienza a ponerte en forma para jugar a Marko's Magic Football.
¡En el próximo Zapping descubrirás un montón de sorpresas que te dejarán con la boca abierta! Ojo al dato...

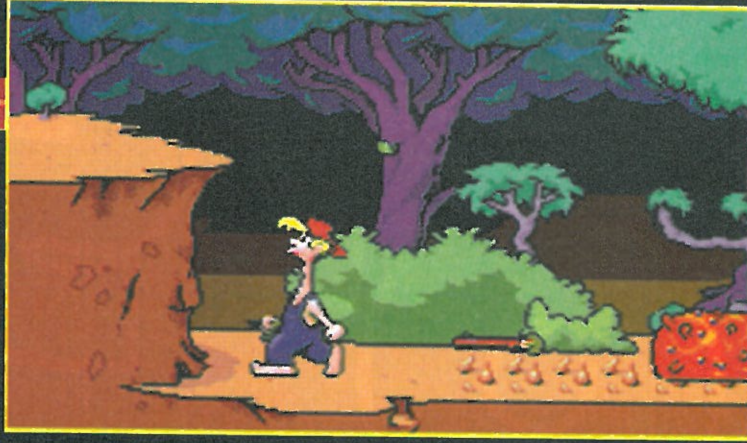


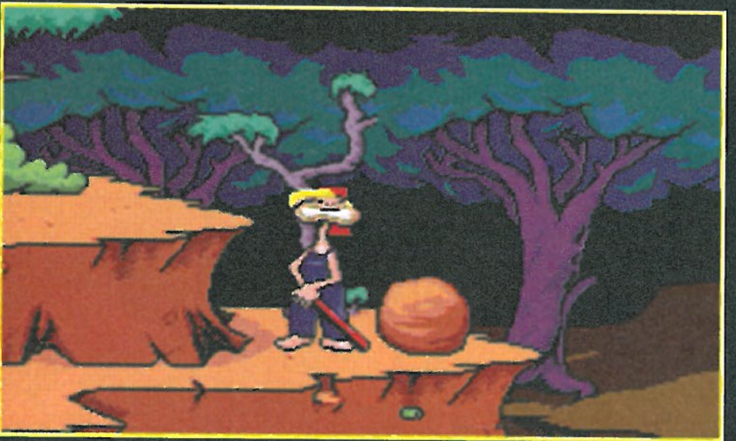






EDITOR CORE DESIGN









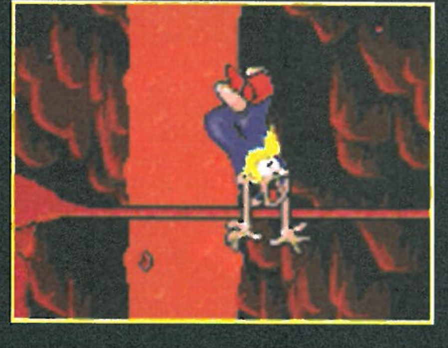


Coleccionar latas de cerveza vacías, o "pins" de cualquier tipo es una costumbre como otra cualquiera... ¡Pero pretender coleccionar seres vivos es demasiado fuerte! Bubba no es ningún coleccionista, sino un honrado camionero.
Al volante de su trailer de 15 toneladas viaja de ciudad en ciudad transportando mercancías.
Un buen día, mientras conducía silbando tranquilamente, sintió como una fuerza extraña le arrancaba bruscamente del camino. Tras unos segundos de intensas sacudidas todo volvió a estar en calma....
Demasiado en calma. Bubba salió de la cabina de su camión con bastante precaución.
¡Dios santo, pero si estoy rodeado de extrañas criaturas! Eran todas distintas y francamente inquietantes.

BUBBA, EN UN ZOO...

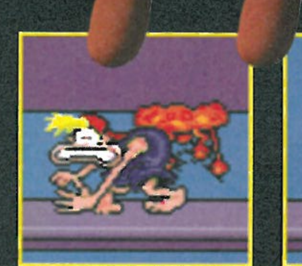
Bubba ha sido capturado por el malvado Waldos que busca por todo el universo distintos especímenes de animales para completar su zoo personal. Asustado, Bubba se pone a gritar, contagiando su pánico a



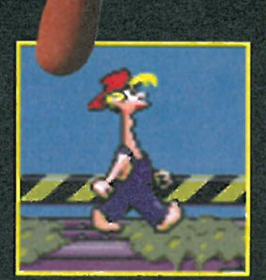




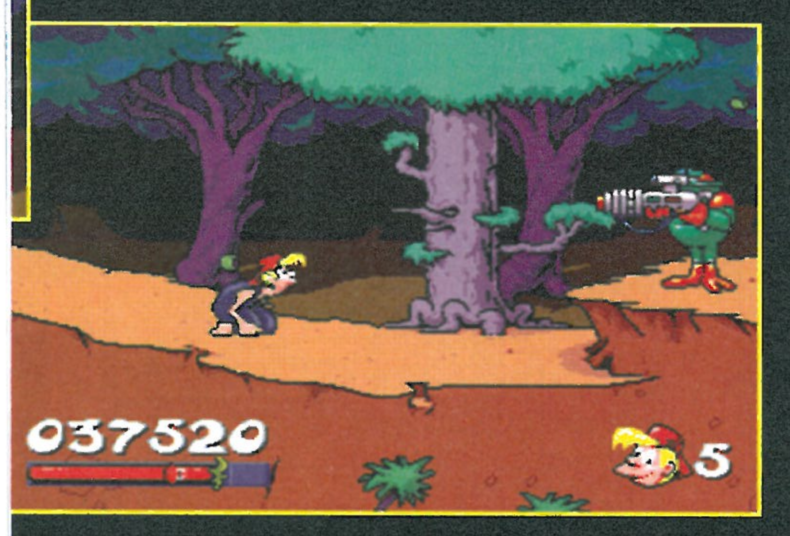
BUBBA











las demás criaturas. La nave espacial en la que están todos prisioneros se estrella en un desconocido planeta. Las puertas se abren por el impacto y así pueden huir todas las criaturas, con Bubba a la cabeza.

REGRESAR A LA TIERRA

Bubba sólo desea una cosa: ¡regresar a la tierra! Pero el único objetivo de Waldos consiste en volverlos a capturar nuevamente.

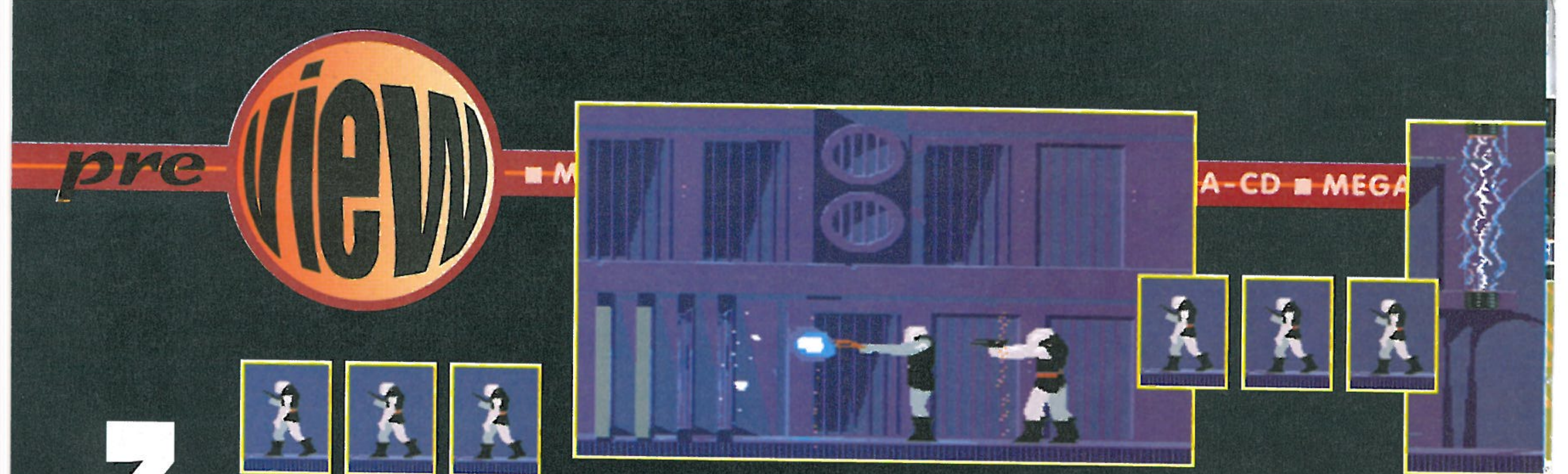
Comenzará una nueva y tumultuosa aventura... Afortunadamente, una pequeña y divertida criatura con forma de bastón acompaña continuamente a Bubba y desea, como éste, evitar todos los peligros y encontrar la libertad! Es tan agradable poder confiar en un amigo...



BUBBA Y STIX

Sin Stix, Bubba no tendrá ninguna oportunidad... Le será imposible trepar, eliminar a los enemigos o desplazar grandes bloques de roca. ¡Pero juntos podrán conseguirlo! Se trata de un juego de plataformas del estilo "Rompe-cabezas". Por todas partes tendrás que resolver enigmas accionando palancas y utilizando a Stix de muchísimas maneras distintas.

A 'N' STIX



EDITOR VIRGIN

HEART of

Esperada continuación del célebre Another World para MegaDrive que ahora acaba de aparecer en Mega-CD. El título de esta nueva aventura es Heart of



the Alien o lo que es lo mismo, el corazón del Alien. Este CD agrupa el primer volumen de aventuras del profesor Chahi que acaba, como seguramente recordarás, con una enorme interrogante. ¿Conseguirá escapar herido de la fortaleza, a lomos de "budy", su dragón extraterrestre? ¿Podrá regresar a nuestra dimensión...?



"MACDLROUBA"

Los que ya conozcan este fabuloso juego de aventuras sabrán que "Macdlrouba" son las palabras que pronunció "budy" durante el primer encuentro con el profesor. La expresión podría ser traducida como "Sígueme". En Heart of the Alien, este extraño personaje pasa a ser uno de los protagonistas. La historia continúa allí donde acabó la primera parte.Nuestro amigo el dragón volador describe una amplia trayectoria en el cielo de un paisaje montañoso, posándose directamente en el centro de la pantalla, cerca de las ruinas de una pequeña ciudad. "Budy" avanza y recuerda los tiempos en los que la paz reinaba en el pueblo. Su pueblo. Durante un "Flashback", la imagen aparece en blanco y negro descubriendo al espectador las escenas cotidianas. De nuevo se regresa a la cruda realidad en la que "budy" con los ojos llorosos decide vengar a los su-





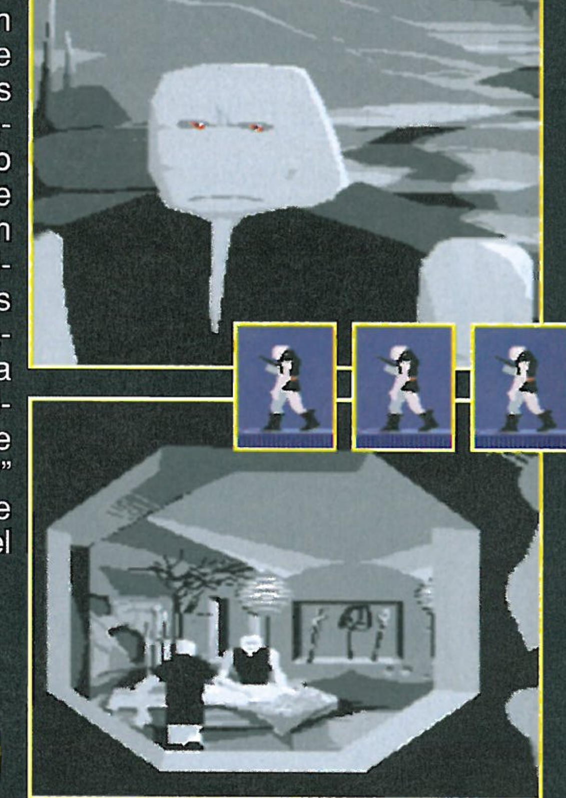
the ALIEN

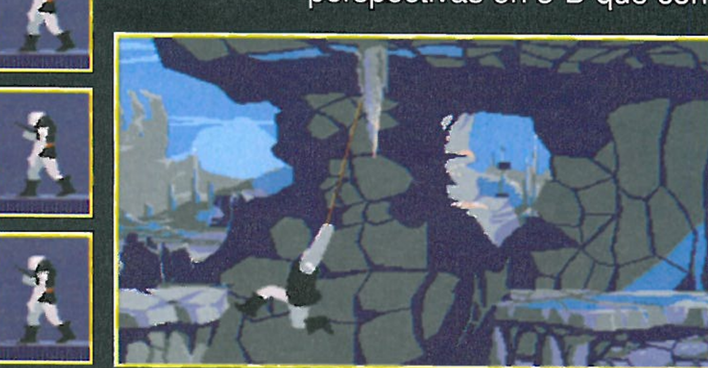


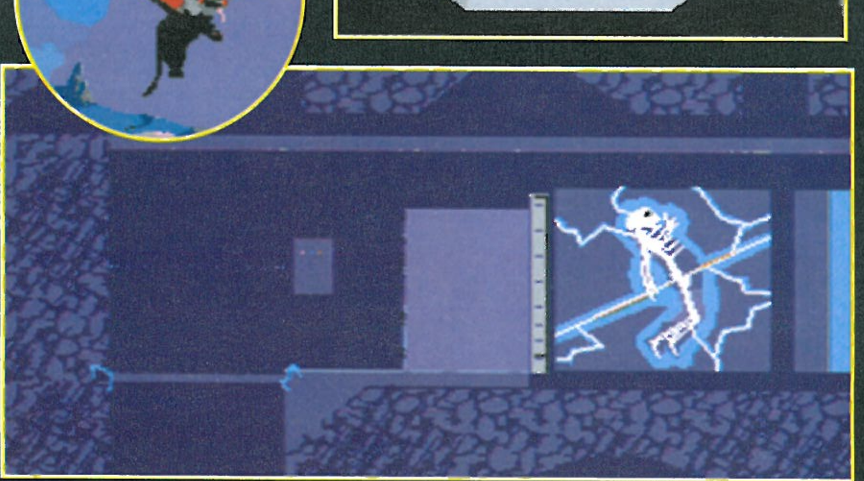
yos, y salvar también al ser humano al que debe la vida...

LA CONTINUACION LOGICA DE LOS ACONTECIMIENTOS....

Se ha respetado completamente el ambiente creado durante el primer episodio. Los gráficos son sin embargo algo más completos con perspectivas en 3-D que contribuyen a aumentar el interés general del juego (mirar la foto en la que el "budy" corre para evitar los mortales haces del láser situados sobre un plano posterior). El ambiente mantiene la tensión obtenida ya en la primera parte: Out of this World. Buena puntuación nuevamente para la animación. Más rápida y más fluida, sobre todo cuando el "budy" utiliza su látigo y se pone a correr. ¡Hasta el próximo Zapping!





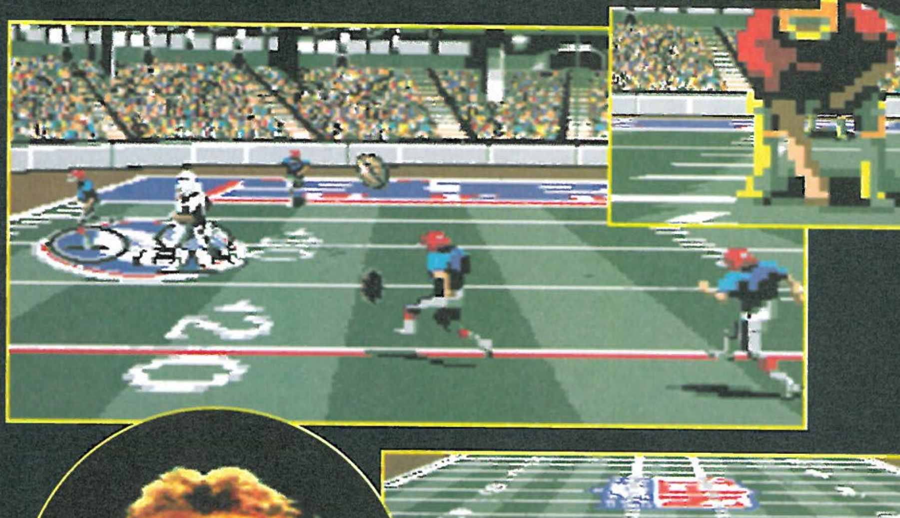






JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

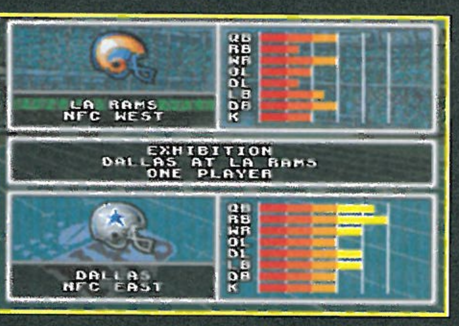
Es la opinión de todos los amantes del balón de rugby, de todos aquellos que prefieren controlar el balón con la mano, o de los que no tienen miedo a morder el terreno arrancando el césped con sus dientes... Una nueva simulación verdaderamente realista. Atrapa el balón y corre lo más rápido que puedas entre la defensa, porque los contrincantes sólo tienen una clara obsesión: ¡quitártelo!



JOE, ¿QUE HE DE HACER?

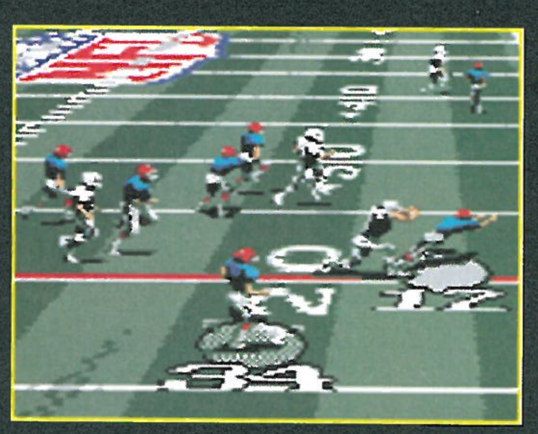
Ex-jugador del equipo de San Francisco, Joe Montana será tu consejero siempre a tu disposición. Elige tu táctica de ataque o de defensa y lánzate al campo de batalla. Frente a los 28 equipos, deberás efectuar pases precisos y carreras muy rápidas. Esquivarás y placarás al adversario más bruto. ¡Vamos, algo de lo más corriente!

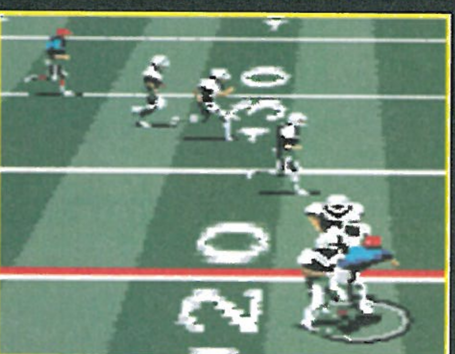


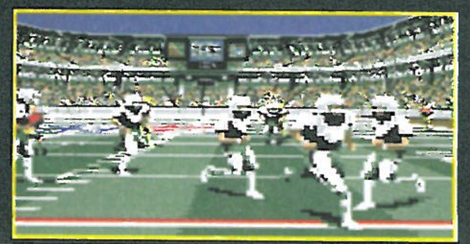


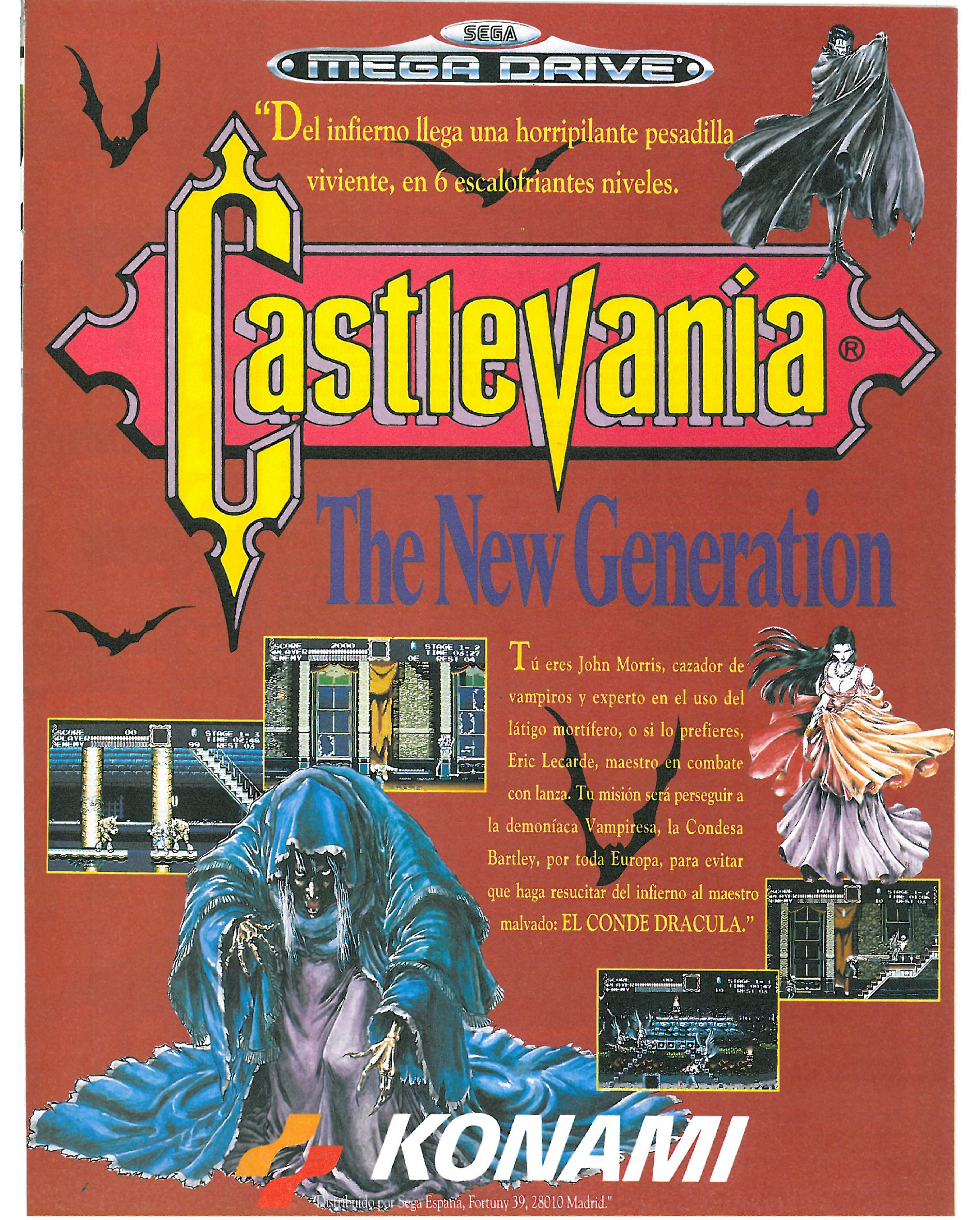
JOE MONTANA, UN PEQUEÑO BALON DE OXIGENO

Creemos que podrán jugar hasta dos personas, pero debemos esperar a que aparezca la versión definitiva para poderlo afirmar. Disfrutarás con las acciones pasadas a cámara lenta, y con los scrollings "made in Mega-CD". Queridos amantes de este fabuloso deporte... ¡Permaneced alerta, que ya llega...!



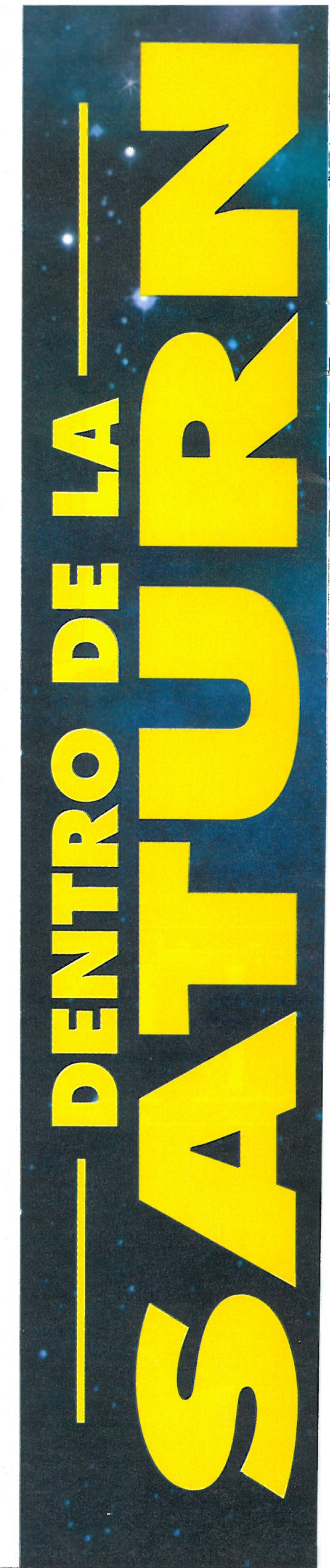





SEGA
MEGA DRIVE
"Del infierno llega una horripilante pesadilla viviente, en 6 escalofriantes niveles.
Castlevania®
The New Generation
Tú eres John Morris, cazador de vampiros y experto en el uso del látigo mortífero, o si lo prefieres, Eric Lecarde, maestro en combate con lanza. Tu misión será perseguir a la demoníaca Vampiresa, la Condesa Bartley, por toda Europa, para evitar que haga resucitar del infierno al maestro malvado: EL CONDE DRACULA."
KONAMI
"Distribuido por Sega Espana, Fortuny 39, 28010 Madrid."



El multimillonario negocio de los videojuegos se está haciendo incluso mayor y no es una sorpresa que la Saturn de Sega se enfrente a una dura competencia. Philips, Sony e incluso Matsushita (el mayor fabricante de electrónica del mundo) tienen sus propias consolas. Pero, ¿qué pasa con la Saturn? ¿Tendrá la potencia suficiente como para aniquilar a sus rivales? ¿Ha llegado el anuncio de Sega demasiado tarde? Para responder a estas preguntas te ofrecemos un interesante artículo en el que se desvelan todas las características de la nueva máquina de Sega.

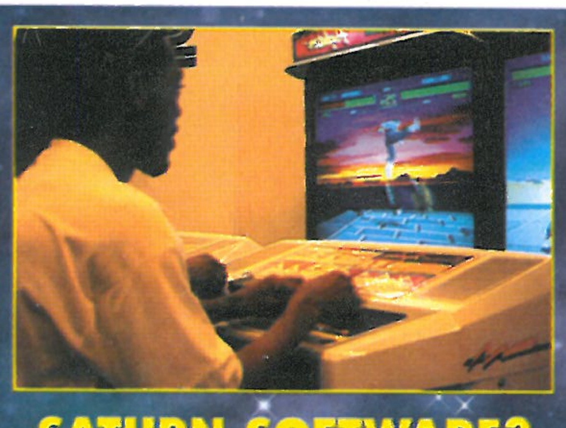


El multimillonario negocio de los videojuegos se está haciendo incluso mayor y no es una sorpresa que la Saturn de Sega se enfrente a una dura competencia. Philips, Sony e incluso Matsushita (el mayor fabricante de electrónica del mundo) tienen sus propias consolas. Pero, ¿qué pasa con la Saturn? ¿Tendrá la potencia suficiente como para aniquilar a sus rivales? ¿Ha llegado el anuncio de Sega demasiado tarde? Para responder a estas preguntas te ofrecemos un interesante artículo en el que se desvelan todas las características de la nueva máquina de Sega.

Cuando Sega anunció su máquina maravillosa, la Saturn, se extendió un gran escepticismo entre los periodistas de este sector. La 3DO y la Jaguar llevaban mucho tiempo en desarrollo y el CD-I de Philips empezaba a parecer una máquina con futuro y era obvio que Nintendo iba a tener mucho que decir sobre el tema con su máquina de 64 bits. ¿Podría Sega competir con los demás cuando éstos parecían haber tomado una buena delantera en esta carrera?

Bien, por fin hemos visto fotos de la futura consola y sabemos lo que va a ser. La Saturn no sólo va a ser una consola de CDs como en un principio se pensaba; también utilizará cartuchos ROM como los de Mega Drive. Sin embargo, Sega está decidida a no cometer los mismos errores que con la Mega CD y está considerando la inclusión de un lector de cuádruple velocidad, aunque lo más seguro es que, por costes de fabricación, se decida por uno de doble velocidad.

Un CD-ROM de doble velocidad gira a dos veces la velocidad de uno normal, lo que significa tiempos de acceso menores (el tiempo que se tarda en encontrar un cierto dato dentro del disco) y mayores velocidades de transferencia (lo que significa que la información se puede leer del disco más rápidamente). Para mejorar aún más las cosas, está previsto que se incluya un procesador RISC Hitachi SH1 de 32 bits para aumentar la velocidad de descompresión de las imágenes y un buffer de 4 MB para poder tener las imágenes disponibles, mientras la máquina busca la siguiente en el CD, eliminando los cortes y los períodos de espera que afectan a algunas unidades CD-ROM. El efecto combinado de todo esto es que se podrán visualizar sin problemas secuencias de video en movimiento (FMV), solucionando los problemas de la Mega CD.



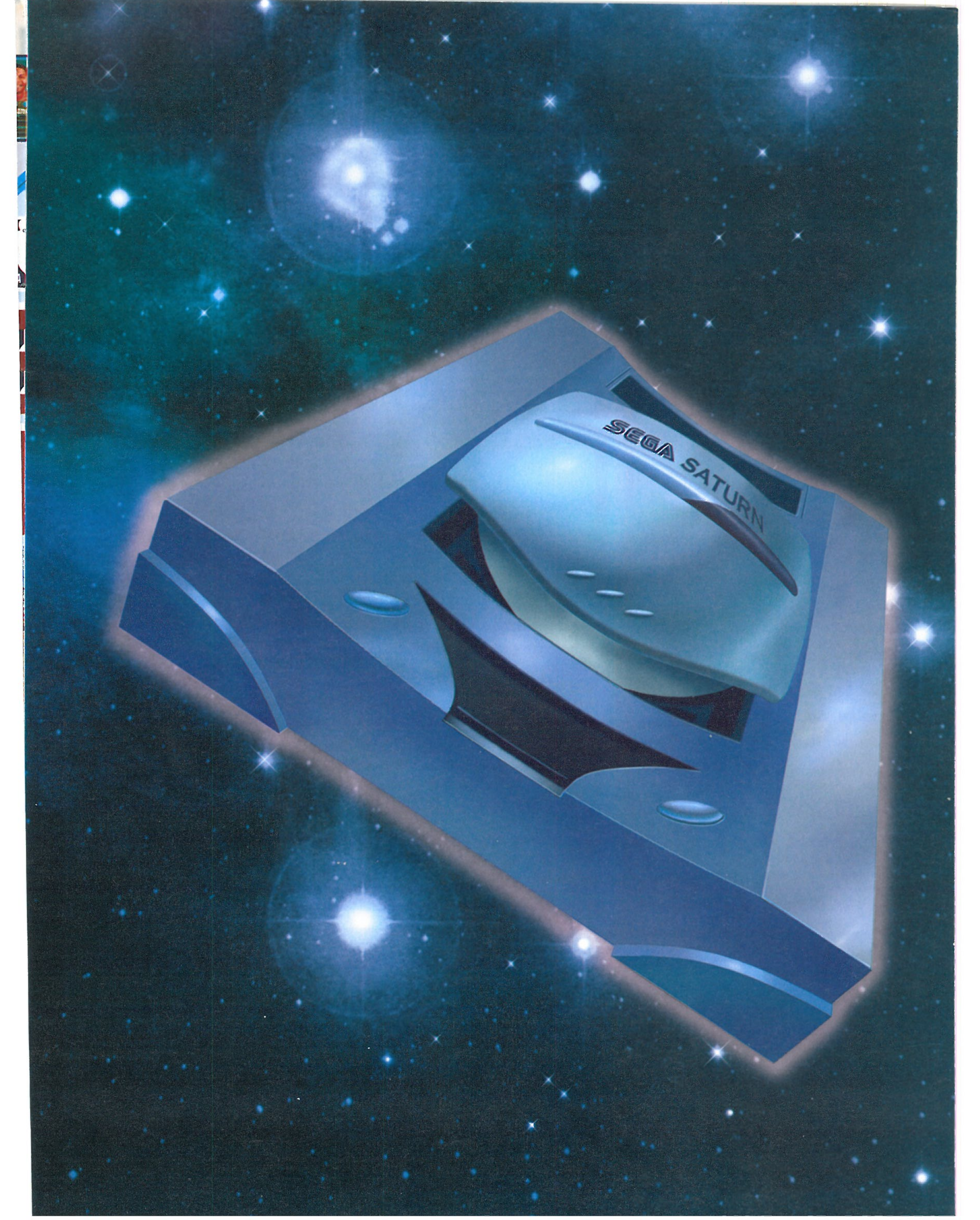
SATURN SOFTWARE?

La situación de los desarrolladores de juegos para las nuevas máquinas es un poco comprometida. El factor más importante que hay que resolver en el puzzle de las nuevas tecnologías es ¿cómo hacer que nuestra máquina sea la mejor? Muy poca gente se preocupa de la apariencia de la máquina, de cuántos polígonos puede manejar simultáneamente o si el procesador es de 32 ó 64 bits. Lo que quieren saber es qué juegos estarán disponibles antes de desembolsar grandes sumas de dinero. En este reportaje te ofrecemos las últimas noticias sobre la consola Saturn y todo lo que la rodea.

Y si el CD va a ser tan bueno, ¿por qué incluir una ranura para cartuchos? La razón es permitir trabajar a los juegos que no necesiten enormes cantidades de espacio, pero que requieren altas velocidades de proceso, como Virtua Racing, por ejemplo. Los cartuchos tienen un tiempo de acceso prácticamente nulo (¿os acordáis de cuando había que cargar los juegos de cintas en los viejos tiempos?) y un CD casi nunca puede hacer lo mismo a menos que los datos estén cargados en la memoria previamente.

Además, hay rumores de que el conector para los cartuchos podría servir como slot de expansión. De esa forma sería muy sencillo ampliar la RAM de la máquina e incluso utilizar tarjetas que añadan nuevas prestaciones al equipo (por ejemplo tecnología MPEG).

Todo esto no significa nada si el "motor" de la máquina es inútil, así que Sega ha dispuesto siete procesadores trabajando juntos para conseguir la potencia necesaria para generar los efectos gráficos. El corazón de esta bestia consiste en dos procesadores RISC Hitachi SH2 de 32 bits capaces de realizar 50 millones de operaciones por segundo (algo así como el doble de la velocidad de un ordenador de sobremesa medio). Sin embargo, el SH2 es poco utilizado en Occidente, donde la gente está más acostumbrada a los chips ARM (utilizados en el Acorn Archimedes y el 3DO) y a la serie 68000 de Motorola (utilizados en la Mega Drive).El proceso del sonido se llevará a cabo por un 68000 modificado, el 68EC000 que incluye la especificación de sonido PCM (lo que ofrece 32 canales de música o efectos vocales, por ejemplo). Además, para incrementar la velocidad del proceso de polígonos, la Saturn también incluirá un chip DSP de 24 bits, similar al desarrollado para la serie de los juegos Virtua. Una memoria de video de 12Mb permitirá generar 16,7 millones de colores, más que suficiente para obtener calidad fotográfica.


SEGA SATURN



DENTRO DE LA SATURN

Sin embargo, no parece que esta inmensa paleta se vaya a emplear en todos los movimientos de las imágenes porque seguramente sobrepasaría incluso la capacidad de la Saturn. En lugar de ello, parece que se utilizará una paleta de 2.048 colores. Se ha hablado de que en el software de gráficos se incluirán algunas capacidades de "morphing" y de que habrá funciones para generar semitransparencias, como reflejos en los cascos y cosas similares.
El DSP de 24 bits será capaz de trabajar con 900.000 polígonos a la vez. Este nivel de velocidad permite que los efectos de superficie se generen en tiempo real.
Las especificaciones de la Saturn parecen muy impresionantes, pero algunas personas nos han llamado preguntando sobre si el hecho de que no se trate de una máquina de 64 bits no significa un retraso frente a la competencia de máquinas como la Jaguar o el Proyecto Realidad. Esto no es así, ya que los chips de 64 bits que se utilizan no han sido



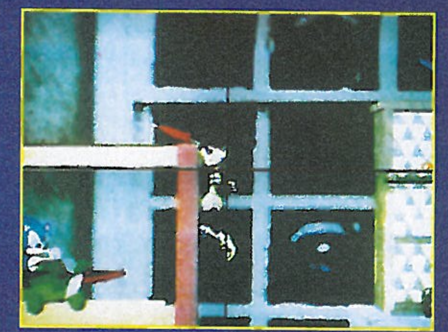
DAYTONA RACING

Los adictos a las máquinas de arcade habrán jugado con el Daytona Racing y si estuvieron en el pasado ATEI también pudieron ver Daytona Racing 2, pero ¿qué os parecería disfrutar del juego en vuestro confortable sillón? Daytona Racing está siendo desarrollado para la Saturn y para aquellos que echen de menos a Virtua Racing de la lista de software para la nueva supermáquina, este ultrarrápido simulador hará que os olvidéis de la ausencia y que os introduzcáis plenamente en el mundo de acción de la nueva consola.

UN POCO DE TODO

Otros títulos que aparecen en la lista de los futuros juegos para la Saturn son Outlanders y Record of Lodoss War, un juego de rol que incluye toda la acción de un arcade. Añadir también a Sonic The Hedgehog (esta versión de Sonic podría ser totalmente revolucionaria, véase la pantalla adjunta) y os encontraréis preguntando para qué sirven la 3DO, la Jaguar y la Playstation de Sony.





VIRTUA SOCCER

Dada la gran popularidad de los juegos de fútbol, hubiera sido una sorpresa que no se estuviese desarrollando uno para la Saturn. Y, efectivamente, lo hay. Todavía no hemos tenido la suerte de poder verlo y probarlo, pero seguro que es un juego de fútbol tan impresionante como Virtua Fighter lo es de lucha. Al incorporar el estilo Virtua (gráficos poligonales, capacidades de aumento y todo lo demás) seguramente éste se convertirá en el mejor juego de fútbol de todos los tiempos.

LA COMPETICION

CD32
Ya disponible

La increíblemente fea nueva consola de Commodore fue presentada como un duro golpe para Sega: "Conseguir algo tan bueno como esto le llevará eras a Sega", decían. Sin duda, las especificaciones técnicas de la CD32 le pudieron hacer mucho daño a la Mega CD. Es un sistema de 32 bits con una CPU 68EC020 y con algunos chips específicos (por ejemplo, un procesador de 32 bits para los sprites y un coprocesador gráfico de 16/32 bits). También incluye un lector de CD-ROM de doble velocidad, 2 MB de memoria interna y un cartucho opcional que permite usar los Video CDs. Además es compatible con todos los juegos de Amiga A500 y A1200, la mayoría de los cuales se están pasando a CD a precios reducidos.
Todo esto suena demasiado bonito para ser real... y así es. Commodore está en una













VIRTUA FIGHTER

Atención a Virtua Fighter, un juego de máquinas recreativas que deja en mantillas a la magnética atracción de Streetfighter II. Esta afirmación puede parecer exagerada, pero el juego no sólo cuenta con unos impresionantes gráficos en 3-D (con 180.000 polígonos por segundo), sino que también se maneja tan suavemente que te sumerge en un estado total de adicción. Esperamos ver este juego de lucha uno contra uno en lo alto de la lista de software para la Saturn lo antes posible. Hasta ese momento habrá que conformarse con disfrutar de él en las arcades.





DENTRO DE LA SATURN

optimizados para trabajar con gráficos, y hay mucho más en lo referente a las prestaciones que la posibilidad de manejar 64 bits de datos de una sola vez. Por ejemplo, puedes aumentar la velocidad del reloj (de modo que tengas más "veces" para manejar datos) o puedes tener más de un chip dedicado a la misma tarea.

La solución de la Saturn es utilizar dos chips de 32 bits al mismo tiempo. Esto significa que mientras que un chip está ocupado haciendo algo, el otro puede hacerse cargo del trabajo que falta. Pero, lo más importante de todo es el precio y el nivel de disponibilidad de software. El Proyecto Realidad ni siquiera ha despegado y ya hemos oído algunos comentarios nada halagüeños.

Por su parte, Sega está manteniendo contactos con los editores de juegos y entre los títulos planificados se incluyen Virtua Soccer y Virtua Fighting. Además, la próxima generación de máquinas arcade de Sega llevará seguramente el chip Hitachi SH2, no sería ninguna sorpresa que alguna conversión de títulos para este formato estuviese lista el próximo año.

situación financiera tan mala que su futuro es muy poco seguro. Lo que quiere decir que hay poco dinero que invertir en esta máquina y, en cualquier caso el Amiga sólo ha sido un éxito de ventas en Europa. No es extraño que pocos desarrolladores apuesten por las máquinas Amiga. Igualmente importante es el tipo de procesador que utiliza la CD32. Se trata de una CPU un poco lenta y que emplea la arquitectura CISC (Complex Instruction Set Construction) en lugar de la más rápida, potente y flexible RISC (Reduced Instruction Set Construction). En resumen, hacer algo tan bueno como esto le puede llevar a Sega una semana. La realidad es que Sega se está tomando su tiempo para hacer algo que supere con creces esta máquina.

CD-i
Ya disponible

Como los lectores de CDs normales, el CD-I de Philips intenta ser un estándar abierto a todos los fabricantes. Sony ha fabricado un CD-I portátil, Goldstar está haciendo máquinas para Estados Unidos y Amstrad va a lanzar sus CD-I en Gran Bretaña.

Actualmente, el CD-I es un formato en alza, ya que con el lanzamiento de un cartucho adicional permite ver películas VideoCD en la máquina. Las películas no son demasiado caras y se presentan en dos CDs; su calidad de imagen, sin ser perfecta, es superior a la de los vídeos VHS y el sonido es excelente. Estas son buenas noticias porque, hasta ahora Philips se había obsesionado en perseguir una imagen "multimedia" en la que los videojuegos eran casi completamente ignorados. Una buena prueba de ello es que el sistema de desarrollo de Philips no soporta los sprites. Esto está cambiando, pero el CD-I todavía no está al máximo de sus posibilidades. Su CPU es un chip de 16 bits trabajando a 15 MHz (un 68070), equivalente a el 68000 de la Mega Drive, su lector de CDs es de velocidad normal y sólo cuenta con 1MB de memoria interna. Se supone que se está trabajando en un CD-I2, pero hasta que no aparezca esta opción tiene un futuro muy limitado en el terreno de los juegos.

JAGUAR
Ya disponible

Mientras que Nintendo habla de dar el salto a los 64 bits por 250 dólares en 1995, Atari ya ha vendido (en escasas cantidades) su propia



consola de 64 bits desde las pasadas Navidades por el equivalente aproximado de unas 40.000 ptas. La Jag tiene un procesador gráfico de 64 bits, un procesador de objetos de 64 bits, un blitter de 64 bits, un chip DSP para el proceso de sonido de 32 bits y un procesador 68000 de 16 bits para tareas de tipo general. Hay 2 MB de memoria interna y todo el sistema está optimizado por la compresión JPEG, capaz de comprimir 50 MB de datos en un cartucho de 6 MB. Es una máquina impresionante y si Sega o Nintendo la hubiesen producido nadie les habría parado. Desgraciadamente, con el paso de los años, Atari ha adquirido una lamentable reputación entre los desarrolladores de software y su estado financiero tampoco es bueno. Cuando se lanzó ninguna compañía puntera tenía juegos disponibles para ella y ni siquiera se esperaban en muchos meses. Casi todo el acompañamiento de software venía de pequeños fabricantes y mucho de él era terrible. Se ha prometido que este verano se lanzará un CD que podría trabajar con los CD-ROM de juegos para PCs, pero Atari todavía no ha dicho nada sobre ello. Según las compañías rivales, la Jaguar tiene algunos fallos técnicos, pero existen una creencia general de que Atari está preparando la Jaguar II. De todas formas el punto crítico es la falta de software. Un par de títulos importantes y la Jaguar se convertiría en un peligroso oponente.

3DO
Disponible en primavera

Como el CD-I, la 3DO es un estándar en dware que pueden adoptar numerosos fabricantes. Hasta ahora, Sanyo, Panasonic, Toshiba y AT&T han anunciado su apoyo. Técnicamente, no aporta nada nuevo, pero este no es su objetivo. El procesador central en un chip RISC de 32 bits (el ARM60 utilizado por los ordenadores Archimedes), que se apoya en dos procesadores gemelos para los gráficos y un DSP para el sonido. Tiene 3 MB de memoria interna, un lector de CD-ROM interno de doble velocidad y hay planes para incluir un periférico que permita ver películas VideoCD. Son unas grandes especificaciones, pero, en América (y en el resto del mundo) se puso a la venta con un precio exorbitante, unos 70 dólares, por lo que las ventas han sido bastante malas. Y lo que es peor, el apoyo de los desarrolladores no ha sido demasiado alto, por lo que hay poco software disponible. Este año puede que se bajen los precios y Electronic Arts (uno de los fabricantes que más fuerte ha apostado por la 3DO) tiene previsto lanzar varios títulos nuevos. Las previsiones son que los nuevos modelos de Sega y Nintendo podrían acabar con esta máquina si no se bajan los precios, se consiguen más licencias de software y, sobre todo, se le da un fuerte impulso promocional. Pero con Matsushita detrás, esto es precisamente lo que podría suceder.

PLAY-STATION
Disponible a principios del 95

En un principio, la Playstation iba a ser una mezcla de SNES con un lector CD-ROM, pero Nintendo decidió acabar con la idea, sin considerar muy seriamente la propuesta. El nuevo sistema no tiene ningún punto en común con la idea SNES/CD-ROM y es una máquina propulsada por un procesador RISC de 32 bits que incluye un lector CD-ROM. Sus especificaciones son similares a las de la Saturn, con montones de chips específicos. Se supone que una perfecta conversión del éxito de los arcades Ridge Racer de Namco está en camino, con el apoyo tanto de Namco como de Konami para el sistema. De hecho, incluso se supone que estas compañías van a fabricar arcades tomando la Playstation como base. De momento, la máquina de Sony está más o menos al mismo nivel que la de Sega, pero esto habrá que verlo cuando ambas estén disponibles.

PROJECT REALITY
Disponible en 1995-1996

La falta de recursos técnicos en Nintendo que se puedan comparar a los de Sega es un serio handicap para la compañía. La SNES llegó demasiado tarde y era poco potente, su CPU es más un chip de 8 bits que de 16. Después de retrasar el lanzamiento de la unidad CD-ROM para la SNES, la empresa ha cedido finalmente y se ha decidido a buscar ayuda en el exterior, contratando a Silicon Graphics para diseñar su futura consola. El Proyecto Realidad se basa en el chip RISC de 64 bits de MIPS, compañía propiedad de Silicon Graphics, que está en el corazón de sus exitosas estaciones de trabajo. Estas máquinas se han hecho famosas por ser las que se utilizaron para los efectos especiales de películas como Parque Jurásico y Terminator 2, pero no hay duda de que la capacidad para desarrollar videojuegos es una cosa muy diferente.

En este momento, el Proyecto Realidad es como un concepto nebuloso, lleno de rumores sobre su posible cancelación o sobre la inclusión de nuevos miembros como Sony o Philips. En cualquier caso, no se espera que la consola esté disponible hasta finales de 1995, aunque una versión arcade podría aparecer en algún momento de este mismo año.



LOS OBJETOS DEL JUEGO

La poción de nubes: cuando te veas bloqueado por un muro o por una pared vertical, lanza esta poción y podrás crear una nube que te servirá para continuar. Se disipará rápidamente así que sólo dispones de unos segundos para utilizarla.
La poción explosiva: te será muy útil para hacer volar algunas partes de los muros o bien a algún enemigo "pesadito".
La poción de levitación: ideal para acceder a algunos sitios o a las plataformas muy elevadas. Cuando la uses, empezarás a volar y aterrizarás en el lugar deseado.
La poción del mimetismo: se puede decir que se trata de una poción de "camuflaje", la puedes utilizar cuando estés rodeado de enemigos. Te convertirás en un ramo de flores que pasará inadvertido a tus perseguidores.
La super poción: con esta poción no habrá quien te pare, serás invulnerable y conseguirás una velocidad supersónica, es decir, serás invencible.
La hoz: gracias a ella serás invencible durante diez segundos.
El pollo: te doblará los puntos de vida.



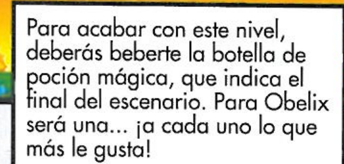
Todos los fans de Uderzo y Goscinny están de suerte, Asterix, llega por fin a la Mega Drive. Los que han tenido el placer de disfrutar con las aventuras de este personaje de las Galias francesas, podrán ahora convertirse en auténticos protagonistas de sus historias más divertidas. Elige al pequeño rubio o a su amigo el grandullón y parte sin más demora a meter en cintura a Roma y a sus partidarios. El mando es tuyo, diviértete aplastando cientos de cabezas.

La Aldea Gala



Para empezar, elige uno de los dos personajes que te permite el juego. Nosotros preferimos a Asterix porque es muy ágil. De todas formas, esta primera parte es tan sólo para que te familiarices con el juego. Simplemente ve hacia la derecha y llegarás al siguiente nivel.

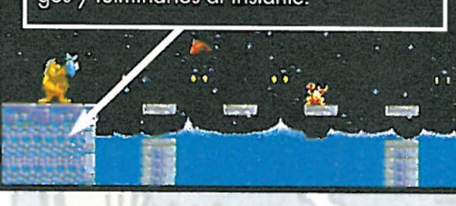
Podrás practicar el salto desde este balcón. Una buena práctica de este deporte es lo mejor para avanzar en el juego sin grandes dificultades.



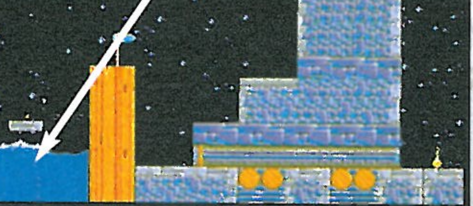
Para acabar con este nivel, deberás beberte la botella de poción mágica, que indica el final del escenario. Para Obelix será una... ¡a cada uno lo que más le gusta!

Aquí empiezas un nivel acuático (aunque te parecerá algo reseco si lo comparas con los que vienen después). Salta a la plataforma, utiliza la poción explosiva para matar a los cangrejos y luego la poción de las nubes para poder acceder a un lugar infranqueable.

Sobre la plataforma que está a tu derecha, podrás obtener una poción mágica, así podrás lanzar bombas a tus enemigos y fulminarlos al instante.



Utiliza la poción de las nubes (que está en medio de la pantalla) para pasar el muro de la derecha, de otra manera sería infranqueable.



Si saltas a esta plataforma conseguirás un montón de piezas.

Salta sobre esta medusa para llegar a la plataforma de la derecha.

Esta sección también en un universo acuático y está repleta de peces voladores. También tendrás que vértelas con un montón de rocas deslizantes y barreras de pinchos.

Salta la roca porque si la llegas a tocar te quitará un montónde puntos de vida.

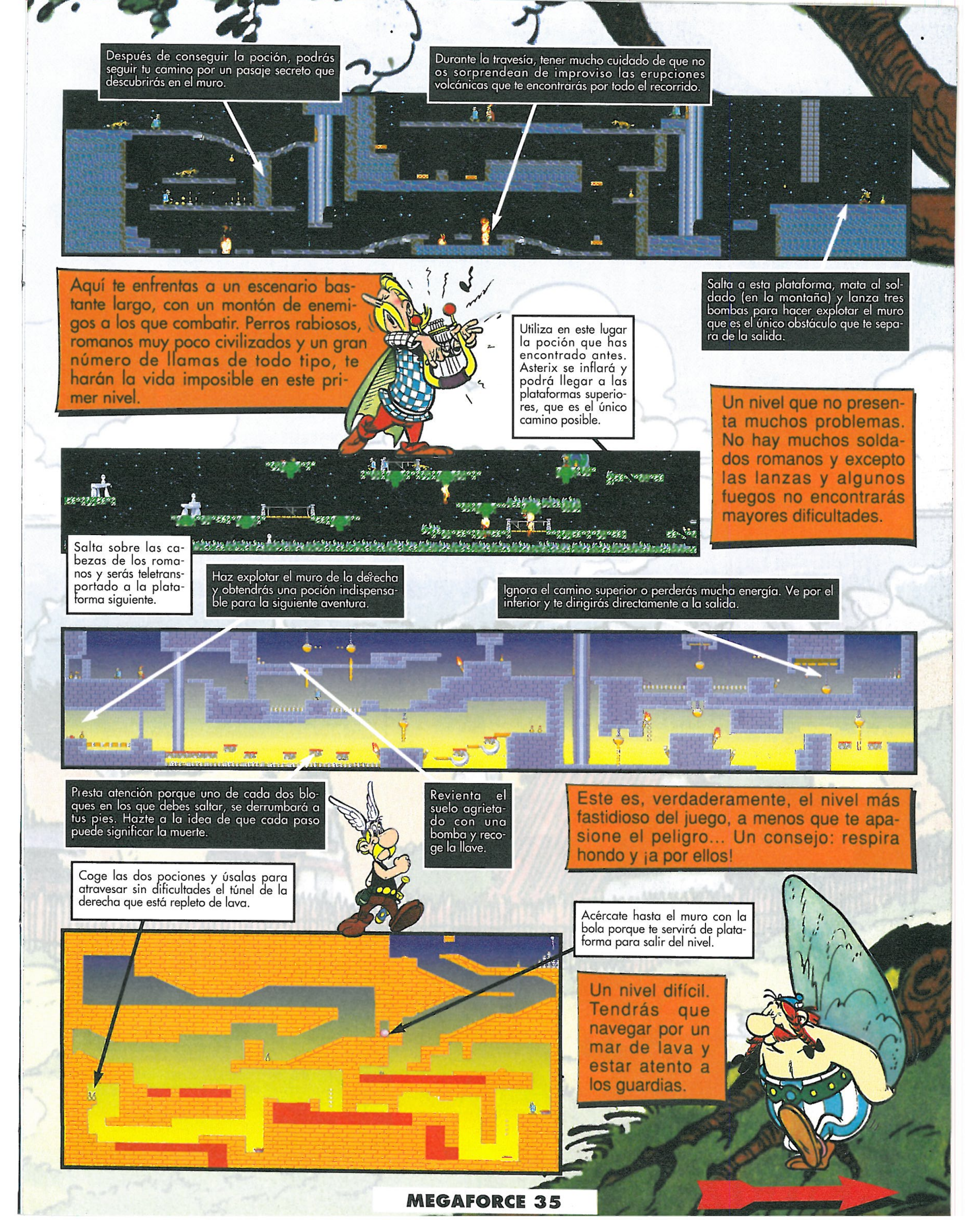
Empuja el botón-palanca para que aparezca una plataforma un poco más arriba y llegarás a una zona algo delicada.

Este grupo de romanos te espera pacientemente en sus barcas, cuando estés en las plataformas inferiores te lanzarán sus afiladas lanzas.



Utiliza las medusas para acceder al puente del barco y llegar al final del recorrido.

En este pasaje, tendrás que enfrentarte a un montón de rocas deslizantes y un poco más lejos tendrás que esquivar las lanzas que te envían los soldados romanos.



Después de conseguir la poción, podrás seguir tu camino por un pasaje secreto que descubrirás en el muro.

Durante la travesía, tener mucho cuidado de que no os sorprendean de improviso las erupciones volcánicas que te encontrarás por todo el recorrido.

Aquí te enfrentas a un escenario bastante largo, con un montón de enemigos a los que combatir. Perros rabiosos, romanos muy poco civilizados y un gran número de llamas de todo tipo, te harán la vida imposible en este primer nivel.

Utiliza en este lugar la poción que has encontrado antes. Asterix se inflará y podrá llegar a las plataformas superiores, que es el único camino posible.

Salta a esta plataforma, mata al soldado (en la montaña) y lanza tres bombas para hacer explotar el muro que es el único obstáculo que te separa de la salida.

Un nivel que no presenta muchos problemas. No hay muchos soldados romanos y excepto las lanzas y algunos fuegos no encontrarás mayores dificultades.

Salta sobre las cabezas de los romanos y serás teletransportado a la plataforma siguiente.

Haz explotar el muro de la derecha y obtendrás una poción indispensable para la siguiente aventura.

Ignora el camino superior o perderás mucha energía. Ve por el inferior y te dirigirás directamente a la salida.

Presta atención porque uno de cada dos bloques en los que debes saltar, se derrumbará a tus pies. Hazte a la idea de que cada paso puede significar la muerte.

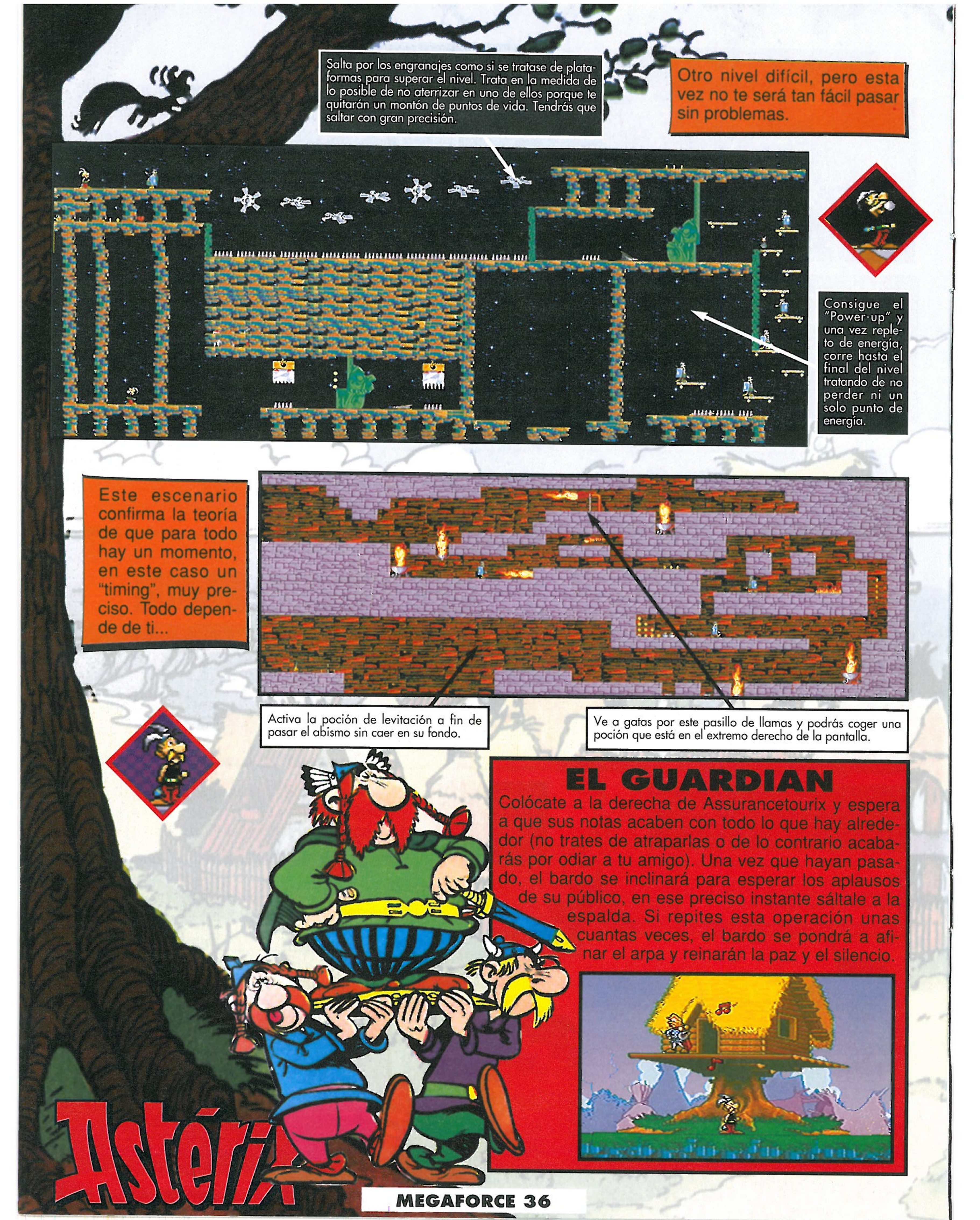
Revienta el suelo agrietado con una bomba y recoge la llave.

Este es, verdaderamente, el nivel más fastidioso del juego, a menos que te apasione el peligro... Un consejo: respira hondo y ¡a por ellos!

Coge las dos pociones y úsalas para atravesar sin dificultades el túnel de la derecha que está repleto de lava.

Acércate hasta el muro con la bola porque te servirá de plataforma para salir del nivel.

Un nivel difícil. Tendrás que navegar por un mar de lava y estar atento a los guardias.



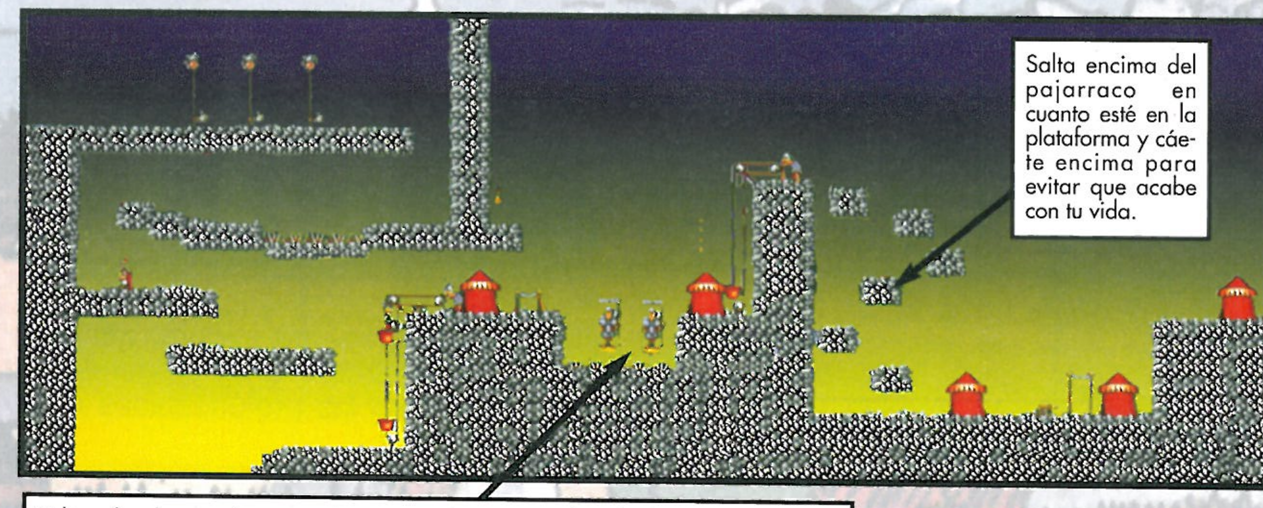
EL GUARDIAN

Colócate a la derecha de Assurancetourix y espera a que sus notas acaben con todo lo que hay alrededor (no trates de atraparlas o de lo contrario acabarás por odiar a tu amigo). Una vez que hayan pasado, el bardo se inclinará para esperar los aplausos de su público, en ese preciso instante sáltale a la espalda. Si repites esta operación unas cuantas veces, el bardo se pondrá a afinar el arpa y reinarán la paz y el silencio.

El Campamento Romano

El próximo escenario se desarrolla en un campamento romano, bueno, exactamente fuera del campamento. Debes enfrentarte a los conejos que merodean por los alrededores, parecen inofensivos pero son prácticamente indestructibles y te lo harán pasar francamente mal.





Este segundo escenario es todavía más difícil que el anterior. Tienes que enfrentarte a una multitud de romanos y a todos sus familiares.

Salta sobre las esculturas romanas y pon los pies en el suelo rápidamente porque estas dos antigüedades itálicas se desplomarán en cuanto pongas los pies encima.

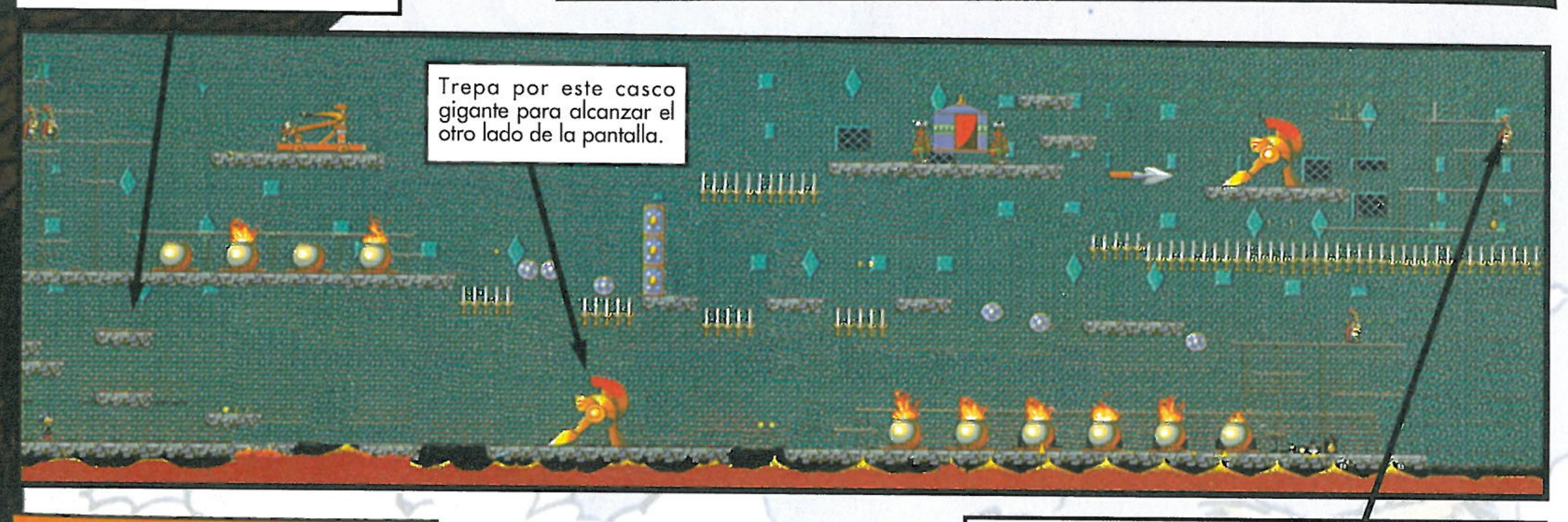
¡Una sección bastante recta! Sigue tranquilamente el recorrido del nivel y mata todo lo que encuentres y recuerda que los arqueros esperan debajo del suelo a que estés cerca de ellos para convertirte en un blanco perfecto.



¡Esta vez sí que no te libras! Se trata de uno de los niveles más difíciles del juego. Los romanos están por todos los sitios y sus espadas están muy afiladas. Además, cuando saltes deberástener mucho cuidado con las llamas de fuego que surgirán de lashogueras porque si te alcanzan te calcinarán inmediatamente.

Coge la poción de invencibilidad que está a la derecha y luego ve directamente al camino de la parte inferior. Con esta poción, ni el mismo fuego podrá contigo.

Trepa por este casco gigante para alcanzar el otro lado de la pantalla.

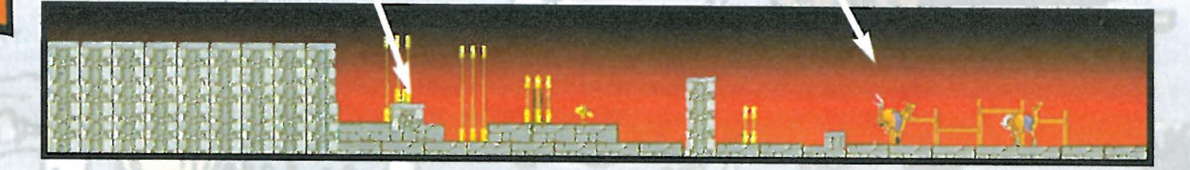


Mata al romano y luego deslízate por la especie de andamio para alcanzar la poción de fin de nivel.

El único gran problema en esta pantalla reside en los dos irritables caballos que no paran de dar coces al aire. Procura no colocarte al alcance de sus cascos.

Consigue la poción que está a la derecha y lánzala contra el muro. Aparecerán dos nubes que deberás usar como si fueran plataformas para acceder a otro de esos lugares infranqueables.

Lo fundamental es sincronizar los movimientos para pasar entre los dos caballos. Controla sus movimientos y aprovecha los huecos que dejan para pasar.

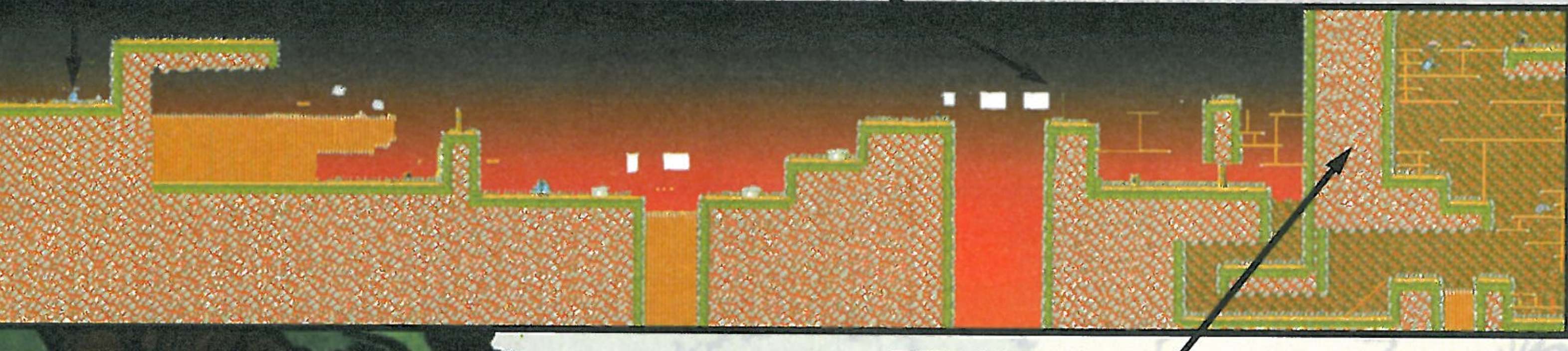


Ten cuidado con los peces porque dejan escapar de sus grandes ojos abiertos unas lágrimas que son de lo más nocivo para tu nivel de vida.

Este es uno de los niveles más largos del juego. Tendrás que superar zonas con grandes abismos, llanas praderas o verte inmerso en las profundidades de una oscura gruta.

Desde el inicio de la pantalla te perseguirá un soldado. Deberás andar con pies de plomo.

Balancéate en esta cuerda para poder llegar al otro lado del abismo.



Déjate caer en este punto para acceder a un camino inferior.



Astérix

Ten cuidado con los soldados romanos apostados a los lados, porque en cuanto tengan oportunidad te lanzarán sus flechas.



No pierdas el tiempo y recoge las piezas lo más rápido que puedas. Ten cuidado con los puntos de vida.

Podrás distinguir fácilmente las plataformas inestables de las que están sobre el suelo, fijándote bien en los colores. Las primeras son de color gris claro y las segundas son gris oscuro.

Este nivel está repleto de trampas que se activan a tu paso. Ten cuidado y mira dónde pisas.

Aquí tendrás que enfrentarte a un montón de nubes inestables. Coge impulso y aterriza con precaución.



Estas son las más inestables, procura no estar en las nubes...

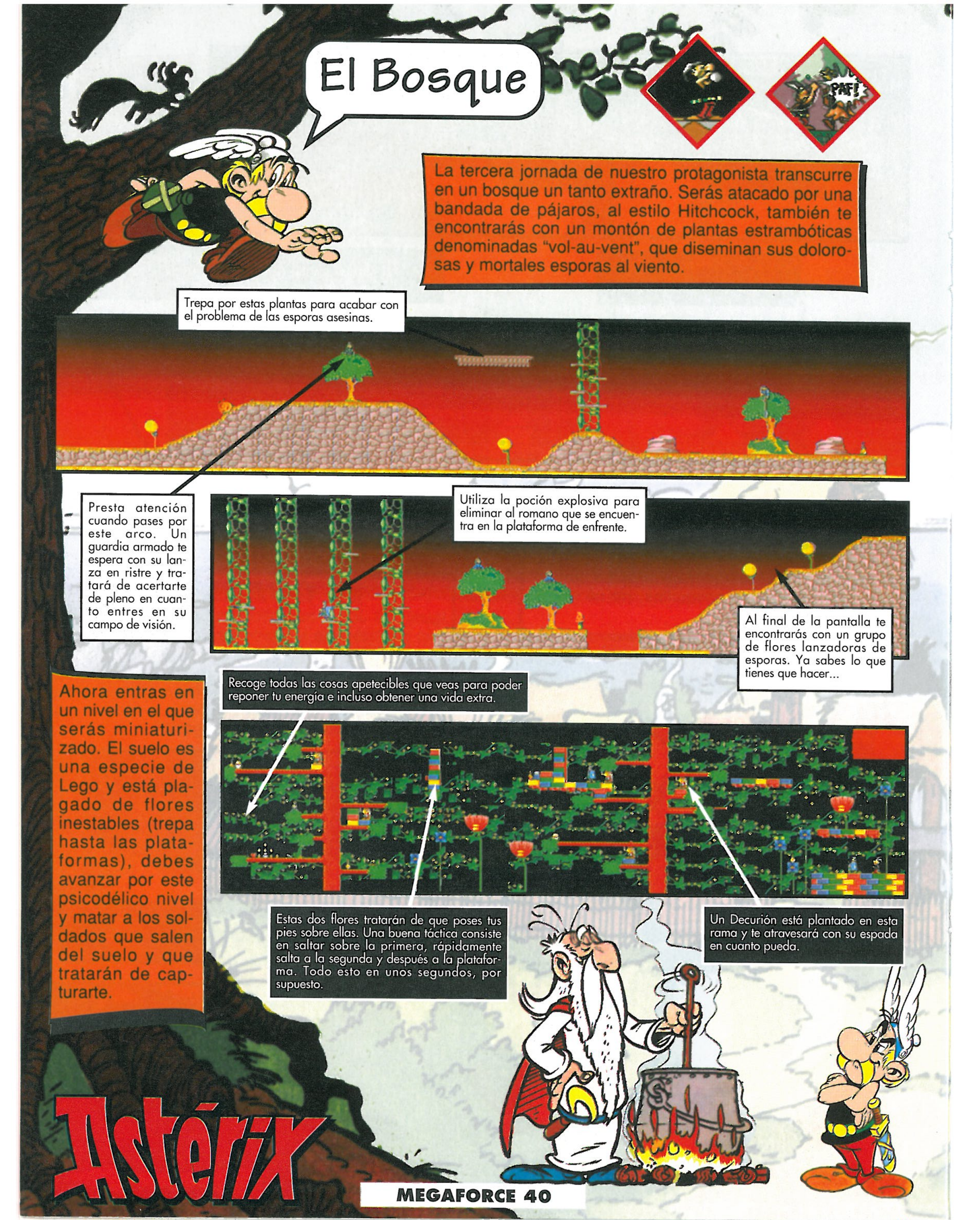
Mata a este último guardián y acabarás el nivel sin problemas.

¡Este si que es un nivel difícil! Debes saltar de nube en nube (descubrirás un pasaje que se derrumbará prácticamente al instante) y tratar por todo los medios de no caerte porque abajo te esperan unos "palitos" muy afilados que no hacen precisamente cosquillas, no sé si me entiendes...

EL GUARDIAN

Igual que Jesús multiplicó los panes, los romanos han multiplicado las piedras. La escena es muy simple: a lo lejos un fuerte; arriba, dos piedras catapultadas que se dirigen hacia ti a toda velocidad; abajo, tú. Esquiva las piedras según se aproximen peligrosamente a tu cabeza y darán a los guardias de pleno ¿Captas la jugada?





El Bosque

La tercera jornada de nuestro protagonista transcurre en un bosque un tanto extraño. Serás atacado por una bandada de pájaros, al estilo Hitchcock, también te encontrarás con un montón de plantas estrambóticas denominadas "vol-au-vent", que diseminan sus dolorosas y mortales esporas al viento.

Trepa por estas plantas para acabar con el problema de las esporas asesinas.

Presta atención cuando pases por este arco. Un guardia armado te espera con su lanza en ristre y tratará de acertarte de pleno en cuanto entres en su campo de visión.

Utiliza la poción explosiva para eliminar al romano que se encuentra en la plataforma de enfrente.

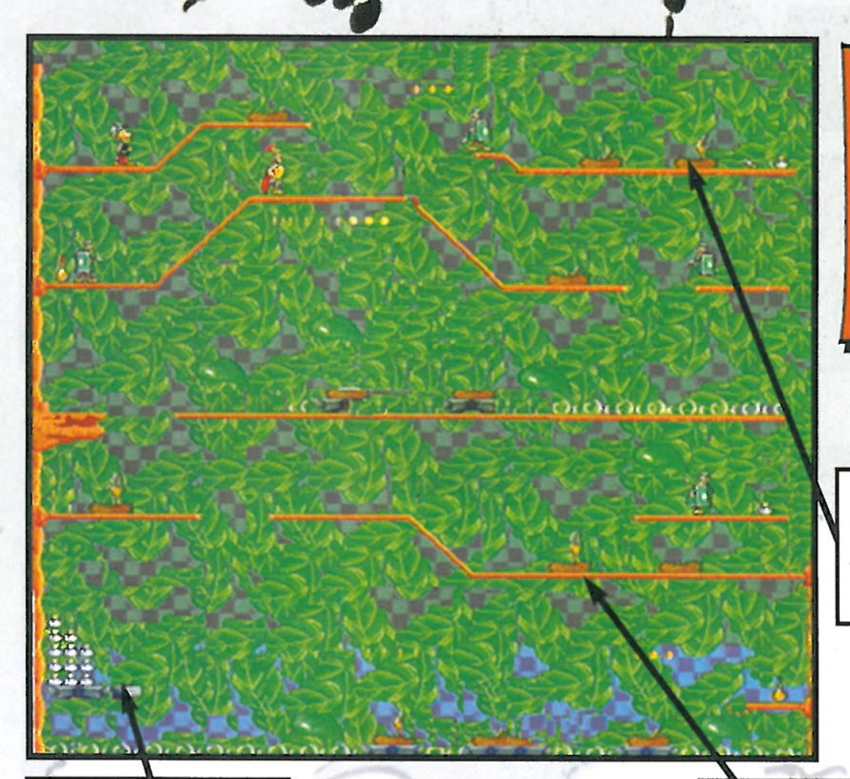
Al final de la pantalla te encontrarás con un grupo de flores lanzadoras de esporas. Ya sabes lo que tienes que hacer...

Ahora entras en un nivel en el que serás miniaturizado. El suelo es una especie de Lego y está plagado de flores inestables (trepa hasta las plataformas), debes avanzar por este psicodélico nivel y matar a los soldados que salen del suelo y que tratarán de capturarte.

Recoge todas las cosas apetecibles que veas para poder reponer tu energía e incluso obtener una vida extra.

Estas dos flores tratarán de que poses tus pies sobre ellas. Una buena táctica consiste en saltar sobre la primera, rápidamente salta a la segunda y después a la plataforma. Todo esto en unos segundos, por supuesto.

Un Decurión está plantado en esta rama y te atravesará con su espada en cuanto pueda.



Este nivel no te causará problemas. Los romanos no son muy rápidos y las plataformas no son de las difíciles. Tan sólo ten cuidado con los bebés-cuervo que claman por su comida y evidentemente la comida eres tú.



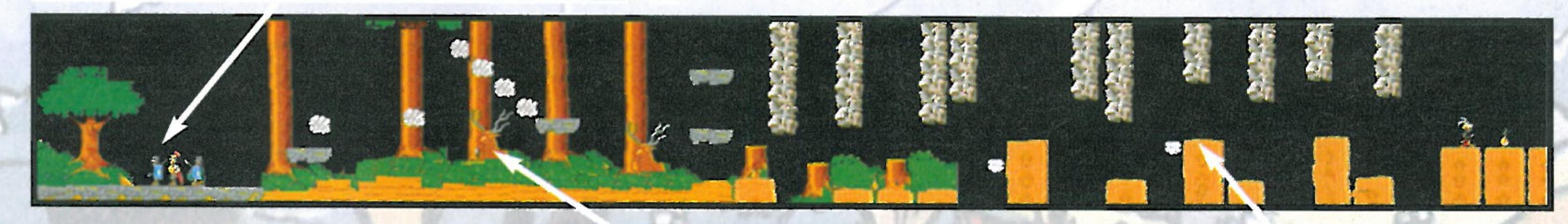
No vayas en esta dirección o te encontrarás con un guardia y dos cuervos. Es mejor que vayas por el camino inferior.

Una buena ocasión para conseguir bonos.

En este momento lo mejor que puedes hacer es esperar a que el cuervo vuelva a su nido.

Este es un escenario corto pero algo peligroso. Tendrás que saltar por un montón de nubes inestables y cruzar varios abismos profundos.

Al principio tendrás que vértelas con una patrulla romana,ensaya tus mejores golpes.



Ten cuidado con los cuernos del ciervo o de lo contrario te verás empalado y con muy pocos puntos de vida.

Crea una nube con tu poción y úsala para llegar a la plataforma.

Una nueva forma de enemigo aparecerá en este escenario. Se trata de arañas de dos tipos, unas pequeñitas y otras bastante más gordas que te asediarán sin descanso por todo el recorrido.

Si puedes, trata de saltar a la plataforma. De esta forma evitarás un rodeo bastante peligroso y dañino.







Puedes acabar con las arañas, pero lo mejor es esquivarlas.

Cuando consigas la poción de levitación, utilízala inmediatamente porque la plataforma en la que te encuentras desaparecerá al instante.

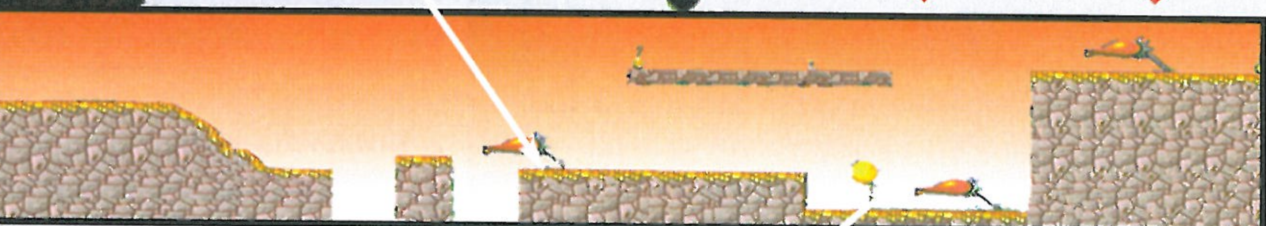







Para acabar el nivel, un escenario muy corto. El único peligro con el que puedes encontrarte son las plantas lanzadoras de esporas que están diseminadas a lo largo del recorrido.

Salta por encima de la planta inmediatamente, no es que sea muy peligrosa en apariencia, pero la verdad es que si te coge te lanzará a uno de los precipicios que tiene al lado.



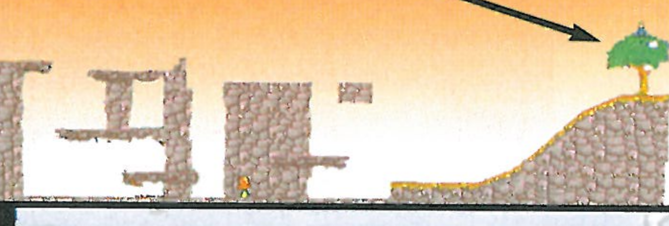
Aquí hacen aparición los dientes de león. Al contrario que las plantas anteriores, estas no son peligrosas. Pero atento a las lanzadoras...

Esta vez se trata de un nivel de los grandes y cierra esta tercera parte del juego. Además de los enemigos habituales: romanos, arañas, plantas, etc. tendrás que correr para enfrentarte a un boss.

Otro romano custodiando un arco que tratará de atravesarte de lado a lado con su lanza en cuanto pases a su lado. No pierdas tiempo y pasa corriendo para evitar cualquier percance en este punto.

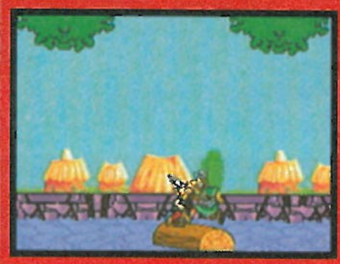
Puede que un arquero salga repentinamente de la roca...

Este es el final del escenario. Prepárate para enfrentarte al guardián de nivel y no esperes algo muy violento.



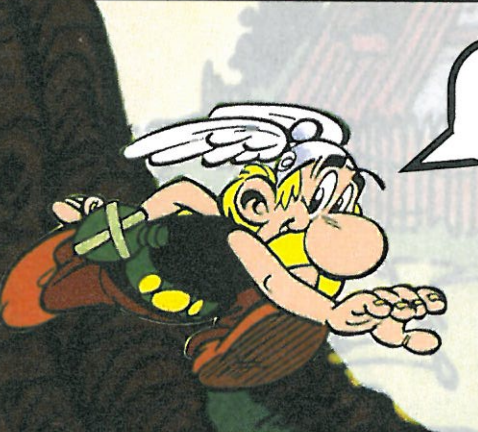


EL GUARDIAN



Participarás en una de las pruebas deportivas más tradicionales de Canadá: la carrera sobre troncos de árboles flotantes. Para pelear con el boss, tendrás que ejercitar tus dedos a tope. Tratará de rodar el tronco en una sola dirección para conseguir que te caigas al agua. Para chafarle los planes a este ingenioso guardián, prepara tus dedos y golpea rápidamente los botones del mando para hacer que el tronco cambie de dirección de manera que el que salga despedido a las heladas aguas sea el romano y no tú.

GERMANIA



Bienvenido a Alemania, el país de las salchichas, el bavarois y la Selva Negra.

Estas mujeres alemanas, hinchadas de tanta cerveza, ¡explotarán en tus narices!

Atrapa la poción de invulnerabilidad y corre al estilo "Bugs Bunny" esta primera parte del nivel.

Encontrarás otra poción indispensable al final del recorrido.

Astérix

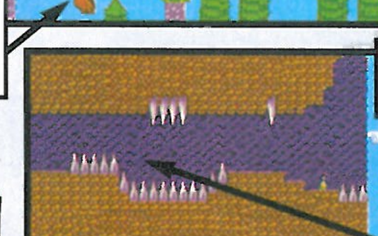
Estos sujetos no representan un verdadero problema, más bien lo peor son las condiciones del terreno lo que te impedirá avanzar. Salta de nube en nube y de águila en águila para no empotrarte en la cima de los árboles ni en los pinchos. ¡Qué duro es ser un héroe!

Tienes que usar este lanzador para ser catapultado al próximo águila.

Desde este lugar salta al águila. Ve por el camino superior.

En cuanto saltes a este águila, no olvides ni por un momento que se lanzará en picado hacia otro de sus congéneres para que dejes este mundo de los vivos.

Puedes utilizar de nuevo la poción para llegar al otro lado del árbol.





Utiliza la poción de nubes para poder superar los pinchos.

Usa por última vez la poción de nubes para llegar al final del nivel.

Ahora avanzas por un parterre de salchichas de Francfort. Los autóctonos del país tratarán por todos los medios de que engullas unos cuantos kilitos de las mismas... Te puedes imaginar la indigestión que cogerías.

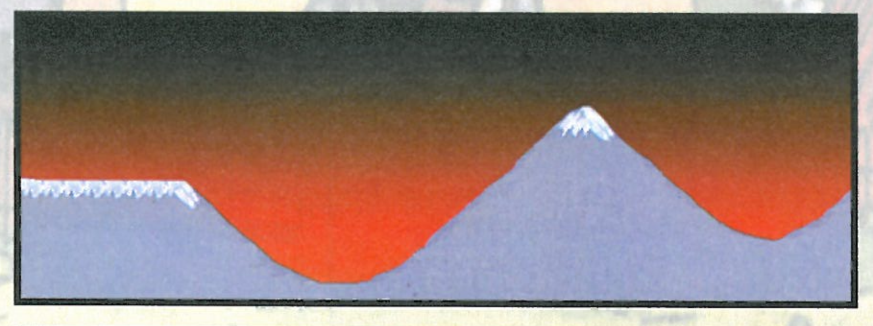
Aquí tienes a uno de los lugareños. Rubio, con ojos azules, un verdadero ario. Te ofrecerá cerveza y sabrosas viandas. Las salchichas son estupendas pero no te dejes tentar y no te fíes de tanta amabilidad...

No pierdas tontamente el tiempo en este nivel, o te verás atrapado por el pequeño reloj.



Avanza rápido, coge todas las pociones que puedas y no dejes que te alcancen.

Un nivel muy discreto, pero algo montañoso. No encontrarás enemigos humanos pero sí un montón de bolas de nieve y alguna que otra avalancha.

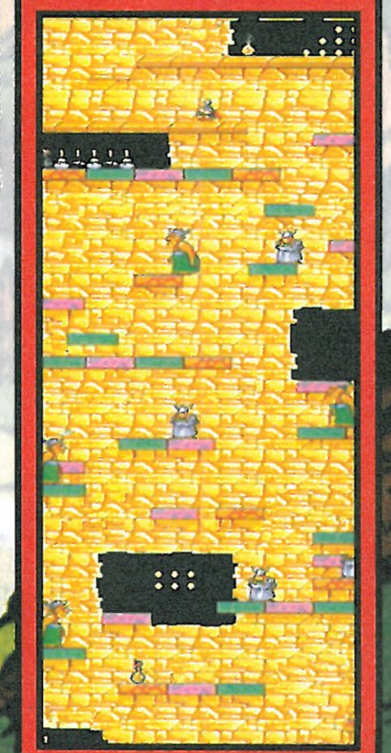


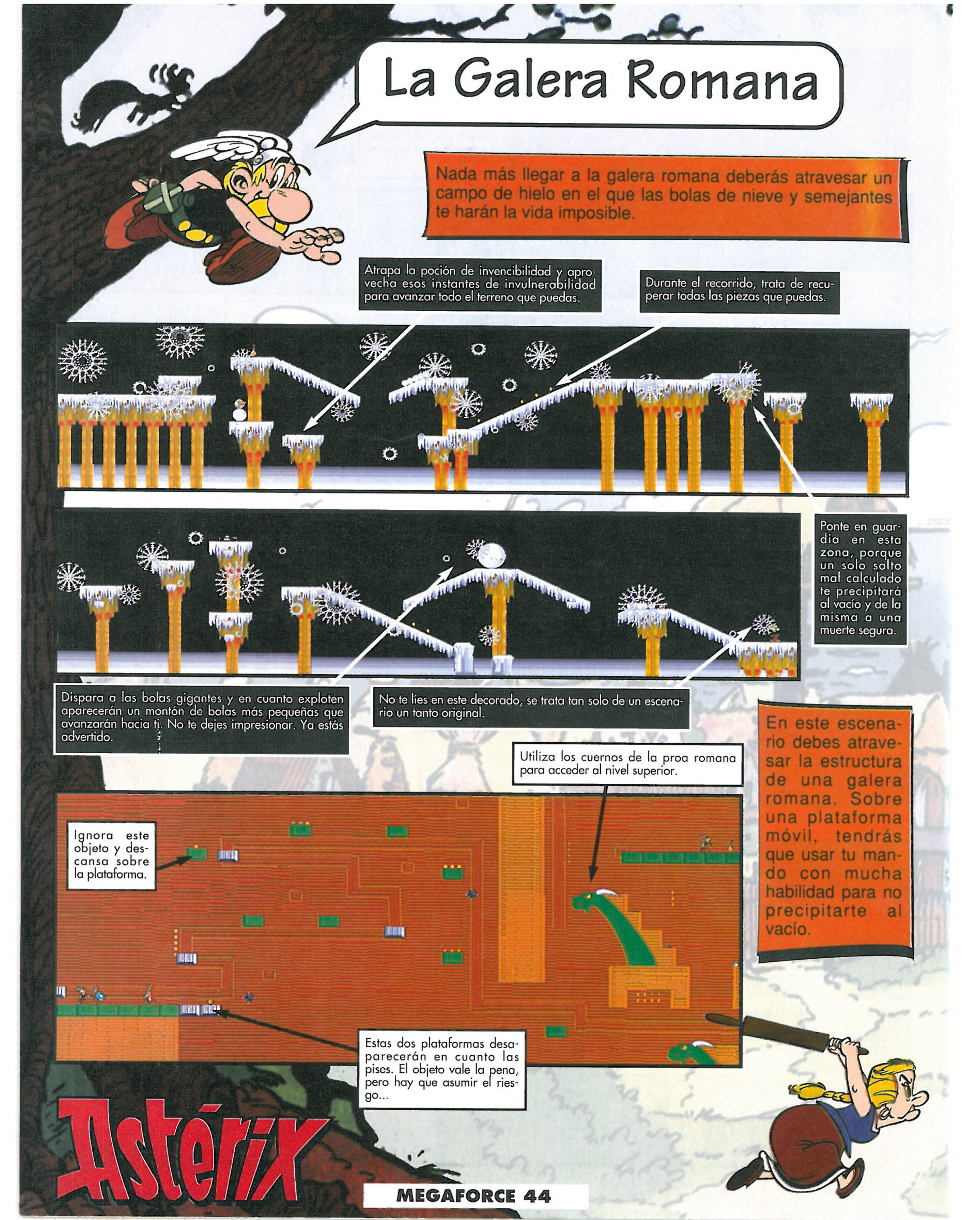
Ve hacia abajo y encontrarás una poción mágica al final del nivel.

Si saltas a la niebla, te verás propulsado por unas nubes que te darán un montón de bonos.

EL GUARDIAN

El guardián de este nivel no es como los otros, sino más bien un reto que deberás asumir en espera del siguiente nivel. Debes escalar por la pantalla, evitando todo lo que obstruya tu camino para no ser atrapado por la lava que va sumergiendo el nivel.



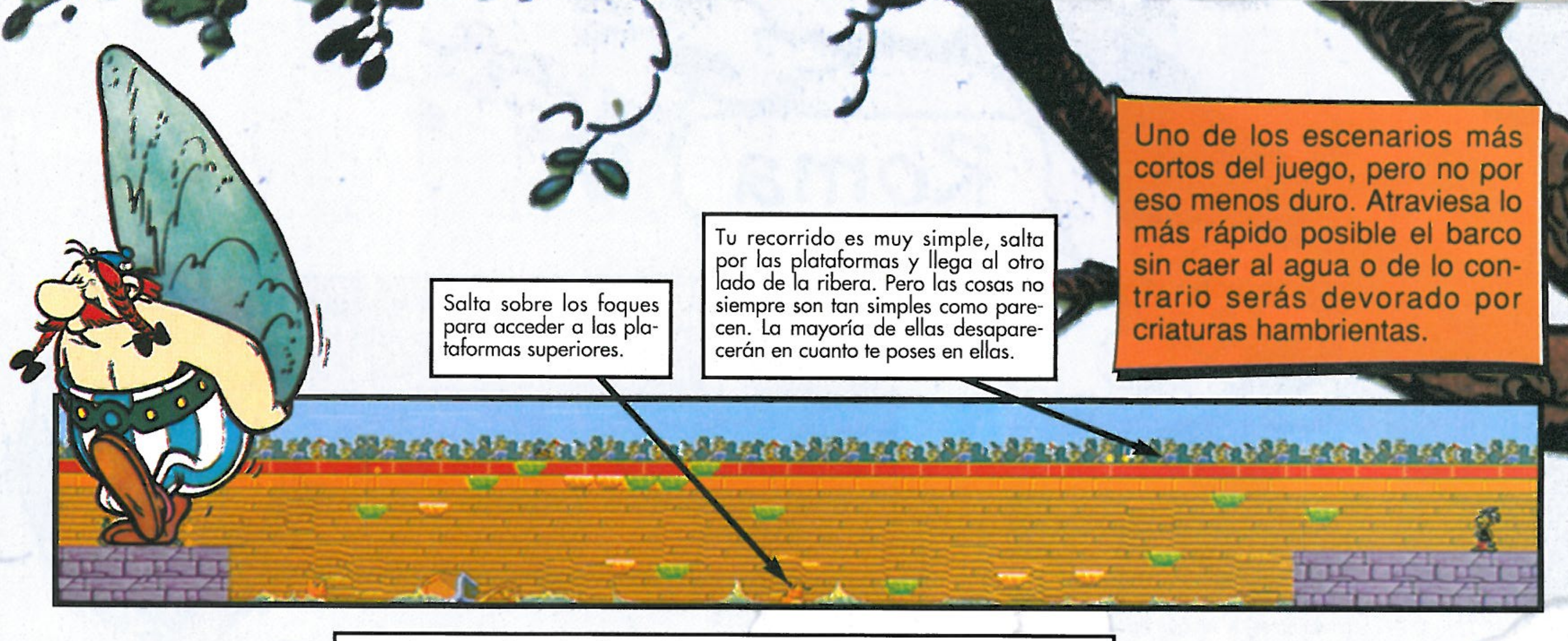


La Galera Romana
Nada más llegar a la galera romana deberás atravesar un campo de hielo en el que las bolas de nieve y semejantes te harán la vida imposible.
Atrapa la poción de invencibilidad y aprovecha esos instantes de invulnerabilidad para avanzar todo el terreno que puedas.
Durante el recorrido, trata de recuperar todas las piezas que puedas.
Ponte en guardia en esta zona, porque un solo salto mal calculado te precipitará al vacío y de la misma a una muerte segura.
Dispara a las bolas gigantes y en cuanto exploten aparecerán un montón de bolas más pequeñas que avanzarán hacia ti. No te dejes impresionar. Ya estás advertido.
No te líes en este decorado, se trata tan solo de un escenario un tanto original.
En este escenario debes atravesar la estructura de una galera romana. Sobre una plataforma móvil, tendrás que usar tu mando con mucha habilidad para no precipitarte al vacío.
Utiliza los cuernos de la proa romana para acceder al nivel superior.
Ignora este objeto y descansa sobre la plataforma.
Estas dos plataformas desaparecerán en cuanto las pises. El objeto vale la pena, pero hay que asumir el riesgo...
Astérix

Uno de los escenarios más cortos del juego, pero no por eso menos duro. Atraviesa lo más rápido posible el barco sin caer al agua o de lo contrario serás devorado por criaturas hambrientas.

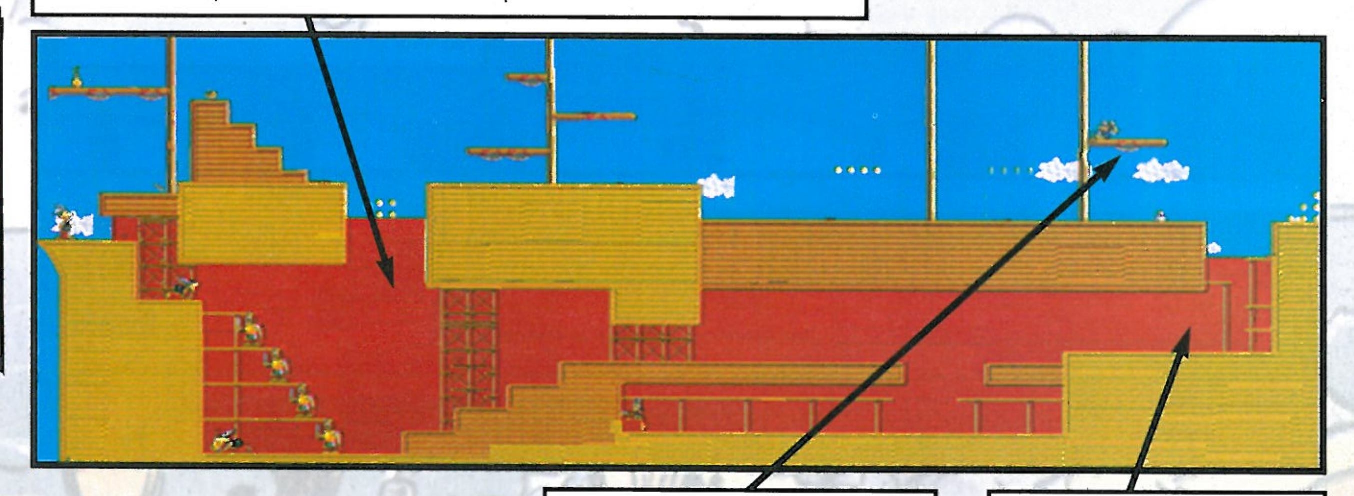
Salta sobre los foques para acceder a las plataformas superiores.

Tu recorrido es muy simple, salta por las plataformas y llega al otro lado de la ribera. Pero las cosas no siempre son tan simples como parecen. La mayoría de ellas desaparecerán en cuanto te poses en ellas.



Mata al romano de tu derecha y podrás coger otra poción de invencibilidad que se encuentra a la izquierda del romano. Bueno mejor dicho del ex-romano.

Aquí está la primera galera romana. No es muy difícil de atravesar, pero los romanos que hay dentro sí son una dificultad.

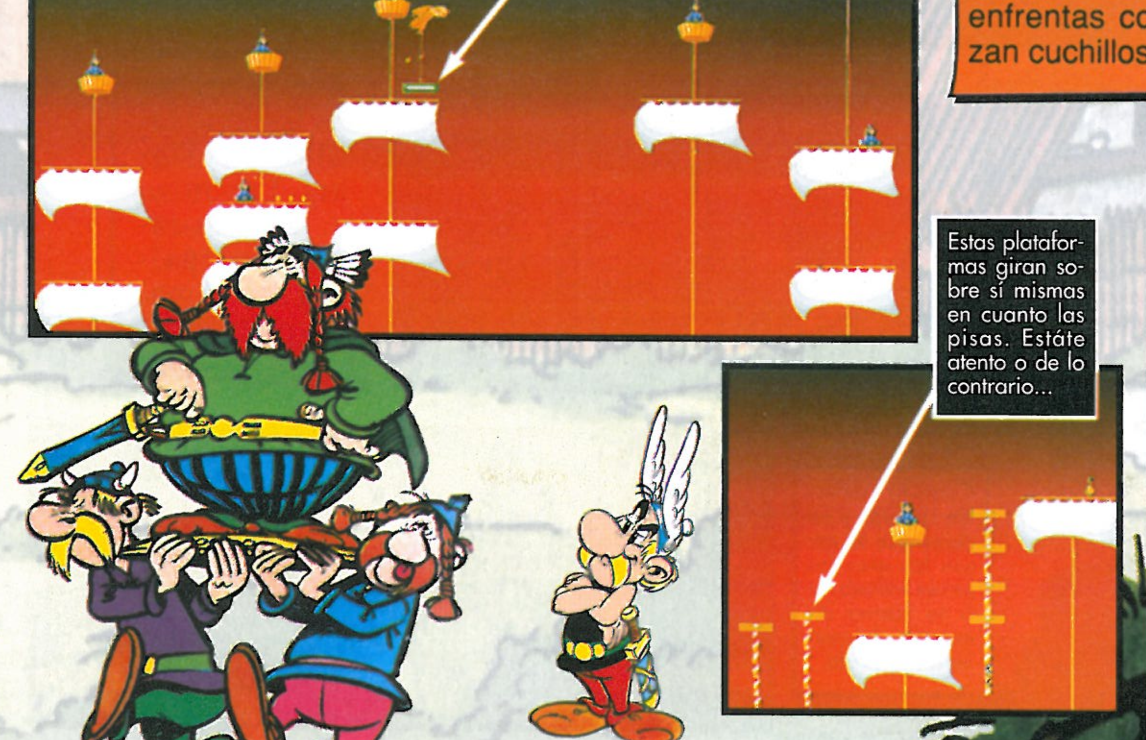


Un romano armado con una lanza te está esperando. Calcula con exactitud el momento de pasar.

Te esperan unos cuantos bonos en la bodega de la nave, ve a por ellos.

Cuando subas al águila, salta a la plataforma y aparecerás en el otro lado del barco. Pero no te duermas en los laureles, porque en cuanto llegues al otro lado, el águila se detendrá en seco y te lanzará a una muerte segura.

El último escenario antes del boss, avanzarás entre las velas y los mástiles mientras te enfrentas con algunos marineros que lanzan cuchillos y dagas afiladas.

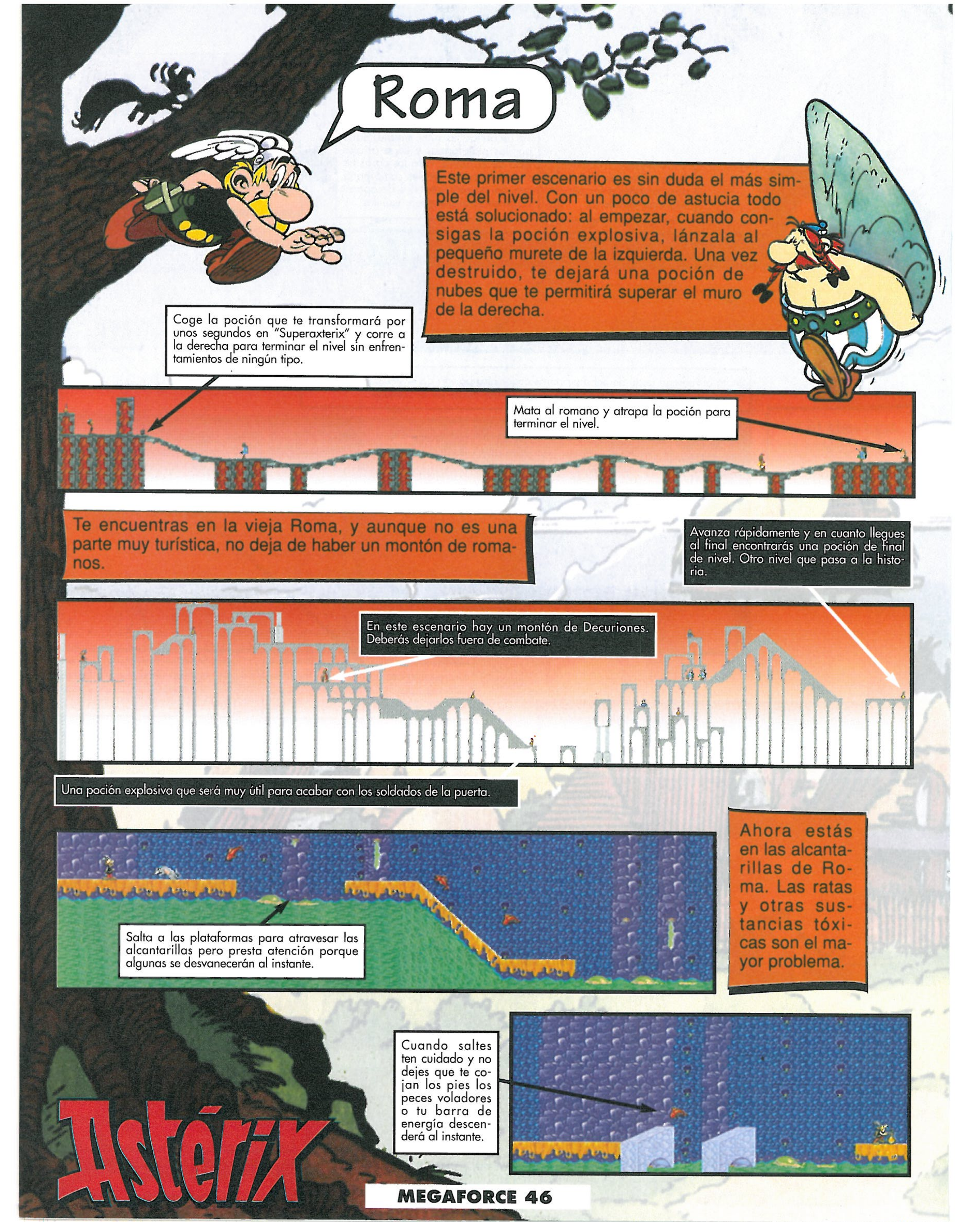


Estas plataformas giran sobre sí mismas en cuanto las pisas. Estáte atento o de lo contrario...

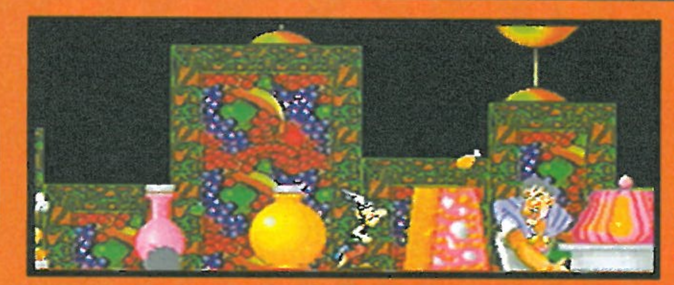
EL GUARDIAN

Tu adversario es un cocodrilo gigante. Para vencerlo, colócate en la plataforma superior derecha y en cuanto el cocodrilo pase por debajo sáltale encima y dale un buen puñetazo en la espalda.

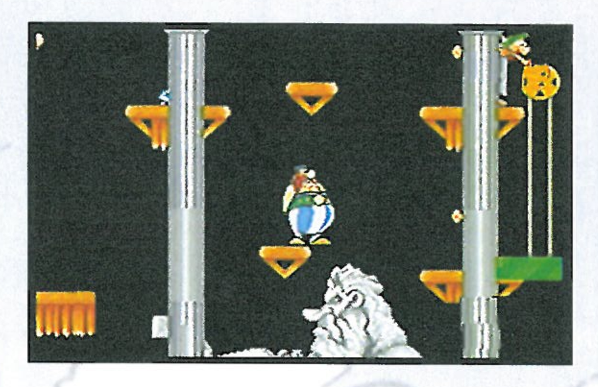


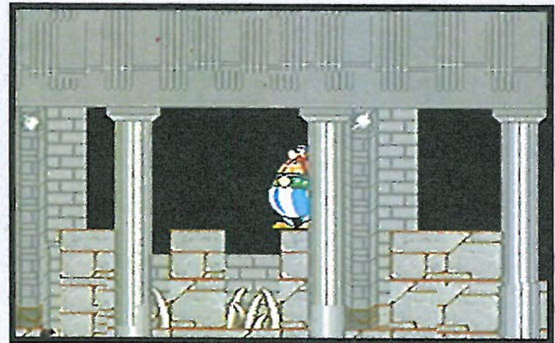


Roma
Este primer escenario es sin duda el más simple del nivel. Con un poco de astucia todo está solucionado: al empezar, cuando consigas la poción explosiva, lánzala al pequeño murete de la izquierda. Una vez destruido, te dejará una poción de nubes que te permitirá superar el muro de la derecha.
Coge la poción que te transformará por unos segundos en "Superaxterix" y corre a la derecha para terminar el nivel sin enfrentamientos de ningún tipo.
Mata al romano y atrapa la poción para terminar el nivel.
Te encuentras en la vieja Roma, y aunque no es una parte muy turística, no deja de haber un montón de romanos.
Avanza rápidamente y en cuanto llegues al final encontrarás una poción de final de nivel. Otro nivel que pasa a la historia.
En este escenario hay un montón de Decuriones. Deberás dejarlos fuera de combate.
Una poción explosiva que será muy útil para acabar con los soldados de la puerta.
Ahora estás en las alcantarillas de Roma. Las ratas y otras sustancias tóxicas son el mayor problema.
Salta a las plataformas para atravesar las alcantarillas pero presta atención porque algunas se desvanecerán al instante.
Cuando saltes ten cuidado y no dejes que te cojan los pies los peces voladores o tu barra de energía descenderá al instante.
Astérix



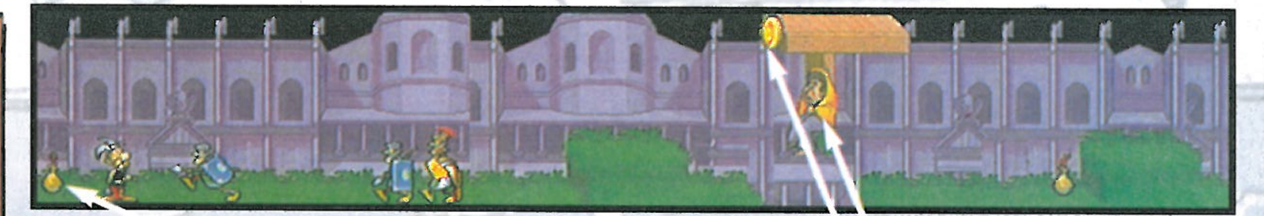
Este nivel es bastante normalito. Debes avanzar por los restos de lo que fue una orgía romana y esquivar los restos de comidas que te lanzan los comensales.





Esto tampoco es complicado. Avanza recto luego coge el ascensor y sigue recto. Para empezar, salta a las plataformas mágicas que están suspendidas en el aire. Después coge otro ascensor y sigue por un camino que está lleno de pinchos y de esqueletos. Salta los muretes con cuidado.

Por fin el escenario final. Se trata de un nivel bastante largo y cada segundo es valioso. Para poder sobrevivir en algunos pasajes tendrás que jugar al tiro al blanco.

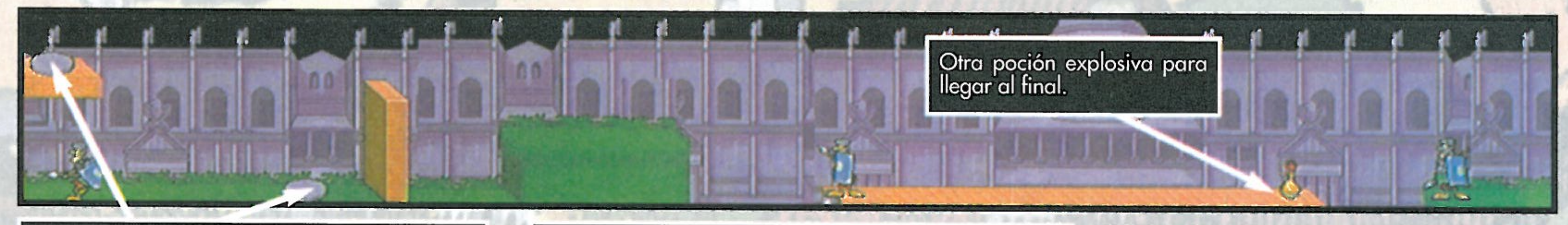


Al principio del juego, coge la poción explosiva y gracias a ella podrás acabar con la patrulla romana que se acerca por tu derecha.

Para acabar con los malvados guardias sólo hay una solución: lanzar una bomba al blanco que está por encima de ellos.



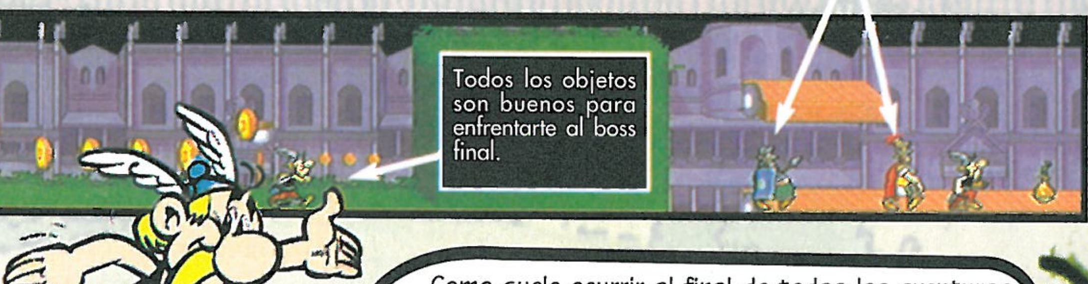
Dispara a esta especie de coco gigante y los pinchos se sumergirán de nuevo en la tierra.



Otra poción explosiva para llegar al final.

Salta a los dos botones para abrir las dos empalizadas que obstruyen el pasaje.

Mata a los dos romanos y sal triunfante del nivel. Solo te falta el boss. Buena suerte.

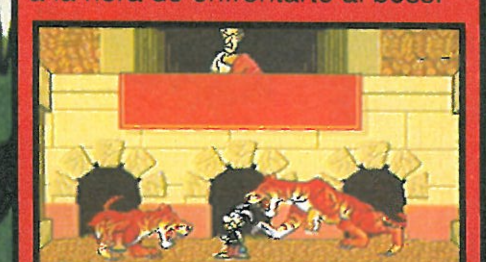


Todos los objetos son buenos para enfrentarte al boss final.

Como suele ocurrir al final de todas las aventuras de nuestros amigos galos, aquí en la redacción hemos preparado una fiesta en la que todos están invitados... Pero no diremos quién es el que está atado al árbol esta vez...

EL GUARDIAN

El guardián final aparece en forma de dos peligrosos tigres. Para vencerlos, debes golpearles en la cabeza cuando pasen por los arcos de la derecha y la izquierda. No decaigas y que la fuerza de las Galias te acompañe a la hora de enfrentarte al boss.



sexo, violencia y videojuegos

Como una continuación del tema "los videojuegos pueden dañar tu salud", los políticos y los activistas de la moralidad estadounidenses han puesto sus ojos en la violencia de los videojuegos. Cuando una industria hace tanto dinero como ésta y cuando su público es la "gente joven" (así es como se nos describe normalmente), los ataques no tardan en llegar. Sucedió con el Rap, con el Heavy Metal e incluso con la televisión en el pasado reciente. Pero los videojuegos han sufrido más ataques que el resto; recuerden el pánico creado sobre la epilepsia el pasado año. Esta vez, la cruzada ha surgido en Estados Unidos y tiene una gran fuerza detrás de ella. El 16 de noviembre de 1993, nada menos que el fiscal general del estado de California, Daniel Lungren, ofreció una rueda de prensa en Los Angeles para hacer público su punto de vista de lo que él llamó "... la impactante y obscena presentación de violencia gráfica gratuita..." en los videojuegos. El día anterior, envió cartas a los representantes americanos de Sega, Nintendo, Capcom, Acclaim y Hasbro en las que decía que "Nuestros hijos se están haciendo insensibles a la violencia debido a su continuo contacto con todas las formas de violencia gratuita en sus vidas a través de los medios de comunicación, deporte escolar y profesional y muchas facetas de la industria del entretenimiento. Hoy les escribo para pedirles que cesen de fabricar, licenciar, distribuir y vender cualquier juego que presente violencia gráfica y gratuita, incluyendo, pero no limitándose a Mortal Kombat y Night Trap".

"Quiero aclarar que no estoy proponiendo una legislación, una regulación gubernamental o un litigio judicial para recortar la disponibilidad de estos juegos".

"En cambio, apelo a su sentido corporativo y a su responsabilidad personal: eliminen la violencia innecesaria de los juegos o saquen a los juegos del mercado".

Sega America, por su parte, reconoció la preocupación del fiscal general Lungren y en su respuesta hizo constar que utiliza un sistema de calificación en Estados Unidos que se llama Video Game Rating System. Otro tema que destacó fue la importancia de las decisiones de los padres americanos sobre lo que es adecuado o no para sus hijos. En Gran Bretaña, Sega ha calificado a algunos juegos y los ha sometido al examen de la British Board of Film Classification (BBFC) cuando lo ha considerado necesario. Night Trap, por ejemplo, recibió la calificación de "mayores de 15 años" aunque la versión Sega de Mortal Kombat (Acclaim) nunca se sometió a este arbitrio, principalmente porque se encuadra en ese área en la que las imágenes no son suficientemente realistas como para afectar a la BBFC (lo cual es un riesgo, ya que este título ha sido uno de los más discutidos en Estados Unidos). Como Nick Alexander, el jefe europeo de Sega, dijo: "Creo que nuestra visión, y sospecho que la de la BBFC, se basa en que las descripciones de los seres humanos no son lo suficientemente realistas... son gráficos al estilo de los dibujos animados, con grandes cuerpos y enormes músculos, muy en sintonía con los libros de cómics. En cuanto a otros juegos de lucha -Mortal Kombat no es nuestro- se trata también de descripciones claramente no realistas; es como la violencia de Tom y Jerry. No hay nada por lo que tengan que preocuparse".

Sin embargo, en este momento la atención está en América. Si el fiscal Lungren está invocando genuinas preocupaciones o simplemente está buscando un billete seguro para la reelección, como argumentan algunas revistas, nadie lo puede saber.

Ahora está implicado el senado norteamericano y, para complicar la cosa, los muy influyentes miembros de la Asociación de Padres y Profesores (PTA).

A principios de diciembre, el senador Joe Liberman presentó un proyecto de ley apoyado por otro senador, Herb Cole, en el que básicamente se da a los miembros de la industria de los juegos un plazo de 12 meses para poner las cosas en orden o, en caso contrario, enfrentarse a una legislación que regule el tema en su lugar. Por otro lado hay que tener en cuenta que, según Roger Bennett de la Asociación Europea de Productores de Software de Entretenimiento (ELSPA), los juegos de lucha como Mortal Kombat representan menos de el cinco por ciento de la facturación del mercado de juegos en Gran Bretaña, por ejemplo. Como siempre, los críticos han preferido ignorar el hecho de que el otro 95 por ciento de los juegos vendidos son del tipo Sonic o FIFA Soccers, concentrándose en las excepciones antes que en la regla. Lo peor de todo esto es, sin embargo, que existe una posibilidad real de que todo ello se legisle. En el CES de Las Vegas de este año, la mayoría de los editores se han mostrado de acuerdo en que es necesario adoptar algún tipo de clasificación. Un informe de la revista CTW del 17 de enero revela que, aunque todo el mundo está de acuerdo en que hay que hacer algo, todavía hay desacuerdos sobre el sistema que se debe adoptar. La asociación en la que más esperanzas se tienen depositadas para organizar una regulación, la Asociación de Editores de Software (SPA), se enfrenta a una fuerte oposición por parte de algunas firmas, aunque en apariencia sus 1.100 miembros están de acuerdo en hacer algo. Pero, además, aunque la SPA u otro organismo fuesen capaces de articular un mecanismo de control, lo que no se sabe es si éste se aplicará o no en nuestro país. Lo cierto es que los propios contenidos de los juegos varían de un territorio a otro y varían también según las versiones del juego. Por ejemplo, hemos podido ver un poco de Final Fight para la Mega CD y la realidad es que, dependiendo de dónde vivas (Europa, Japón o Estados Unidos), podrás ver más o menos parte del escote de Jessica en la introducción animada. En SNES Streetfighter II era mucho más san-

Rápido, cierren las cortinas. El Gran Hermano les vigila. Otra vez se ha abierto la veda para los jugadores de vídeojuegos y de nuevo estamos sufriendo el acoso de los políticos ávidos de votos, los periódicos a la caza de mayores ventas y los americanos en busca de nuevas cruzadas.

griento en la versión japonesa que en la de Europa o en la americana. La legislación propuesta por el senador Liberman obliga a las empresas a proporcionar a los padres información veraz sobre el contenido de los videojuegos. No busca una censura, de momento. Sin embargo, hay un grupo que sí podría pedirla: la PTA, cuyos miembros están muy introducidos en el gobierno norteamericano y representan una amenaza real. La PTA tiene fuertes lazos con una organización llamada Centro de Recursos Musicales de los Padres (PMRC). Creada hace un par de años para ofrecer a los padres información sobre los peligros de la música rock y rap, fue un instrumento clave para obligar a las compañías discográficas a incluir rótulos de aviso en los discos en los que se incluía lenguaje soez y cosas similares. Una de sus fundadoras fue Tipper Gore, la mujer del entonces senador Al Gore. Ella todavía es la señora Gore, pero él es ahora el vicepresidente de Estados Unidos. No hay que tener mucha imaginación para saber cuánto daño pueden hacer ella y su marido si prestan atención a los videojuegos. La cuestión que está en el centro del debate es simple: ¿puede la prolongada exposición a la violencia de los videojuegos insensibilizar a los jugadores respecto a la violencia en el mundo real? Desgraciadamente, nadie parece saberlo a ciencia cierta ya que, cuando un estudio dice que sí lo hace, otro surge diciendo que no es así. Una cuestión adicional se refiere a la televisión: ¿no hacen tanto daño o más las películas o incluso los informativos? Lo que preocupa a los críticos y a los cruzados es que como la mayoría de los jugadores tienen entre 8 y 18 años, éstos son más susceptibles a las imágenes y menos capaces de separar la realidad de la ficción. Especialmente con un medio interactivo como son los videojuegos. Un estudio dirigido por BMRB International para la compañía británica Acorn, demostró el absoluto desconocimiento de la mayoría de los padres sobre los efectos de los videojuegos. Según el estudio, el 60 por ciento de los padres encuestados consideraban que los videojuegos son perjudiciales. ¿Por qué piensan esto? La respuesta simple es que ignoran "de qué van" los videojuegos, algo que Sega ha tratado de remediar tanto en Europa como en América. De hecho, parte de las acciones que Sega América ha iniciado con motivo de esta campaña es una labor de educación entre los padres respecto al contenido de los juegos. La única razón para que esta situación haya explotado en este momento ha sido el enorme éxito de Mortal Kombat. Hemos visto publicados juegos mucho peores en los pasados tres años, pero nadie dijo nada entonces. A mediados de noviembre del pasado año, Acclaim se congratuló en anunciar que su juego había superado los tres millones de copias vendidas y que las previsiones apuntaban hacia una cifra de cuatro millones, incluyendo todos los formatos. Esta fue una de las razones que llevaron a Acclaim a obtener un importante éxito en 1993, con unos beneficios de 28,2 millones de dólares. Pero el éxito genera envidias y por eso Mortal Kombat fue colocado en el ojo del huracán. Este cartucho y Night Trap son los que sufren los peores ataques de los críticos por dos razones: la violencia y lo que se puede entender como una utilización poco acertada de mujeres actrices. Pero no es fácil creer que éstos sean los primeros (y peores) juegos de su clase... ¿Qué pasa con la serie de Splatterhouse? No solo estaba llena de lo que Lungren llama "violencia innecesaria" sino que también incluye el tema de la "chica en peligro". A pesar de ello, no se levantaron quejas a su alrededor, ya que el número de copias vendidas no era de tres millones, ni mucho menos. El sexo y la violencia siempre han sido materia "delicada" cuando la "gente joven" estaba involucrada, y más si el medio eran los videojuegos interactivos. Sin embargo, lo que la prensa y los políticos han olvidado es que muchos de los juegos más "ofensivos" están en formatos para ordenadores. Pregunten a cualquier usuario de Amiga o PC. En los patios de colegio de todo el mundo, los disquetes con pornografía dura cambian continuamente de manos por gentileza de las BBS. Ni siquiera los Macintosh de Apple se escapan. En la última feria Apple Expo, los CD ROMs pornográficos se vendieron como churros. Por supuesto, todo de forma ilegal. Nadie puede imaginar seriamente que Sega venda a sabiendas un producto que sea patentemente pornográfico o de una violencia completamente real. Lo que Sega busca (lo que necesita) es la aprobación y la aceptación de los padres. Al fin y al cabo, los juegos cuestan dinero y si bien muchos de nosotros podemos comprarnos nuestros propios juegos, la mayoría de los padres controlan los gastos de sus hijos, incluyendo los relativos a sus aficiones

"Se prevé que dentro de no mucho tiempo los juegos se califiquen y se ofrezca a los padres información sobre los contenidos"

sexo, violencia y vídeojuegos

consoleras. Títulos como Mortal Kombat, Eternal Champions o Streetfighter II son simples juegos, no simulaciones. Aunque hagan fluir la adrenalina, no son peores que, por ejemplo, los combates de lucha libre televisados, incluso cuando el jugador tenga el control. Pero, ¿te hacen más violento? Según un estudio del Grupo de Investigación de la Comunicación de la Universidad de Aston, en Birmingham, Gran Bretaña, la respuesta es que no todo es como anuncian los detractores de estos videojuegos. De los chicos encuestados, el 19 por ciento admitió que se estaban haciendo más violentos, pero esto sólo mostraba una prolongación del juego: como pretender ser Ken o Ryu con sus compañeros después de jugar a Streetfighter II. A este respecto, los videojuegos no son peores que otras formas de entretenimiento. Hace veinte años, los chicos jugaban a ser Superman o el Hombre Araña. El pasado año, muchos imitaban a las Tortugas Ninja. Hoy, le toca el turno a los personajes de Mortal Kombat o Streetfighter. Y los niños saben que los juegos son eso, juegos, lo que es algo muy importante. La televisión, por su parte, es un entorno controlado. Piensen en cuántas mujeres creen que los protagonistas de las telenovelas son reales y que piensan, por ejemplo que Cristal es una persona real de carne y hueso y compárenlo con el hecho de encender una consola y colocar un cartucho en la ranura. Tú tienes el control y tienes que tener un cerebro con el tamaño de una nuez para no darte cuenta de que lo que sale por la pantalla no es la vida real. Desgraciadamente, como se ha comprobado repetidamente, muchos políticos y activistas tiene el cerebro del tamaño de una nuez y están encantados de opinar sobre el tema sin haber experimentado con los juegos por sí mismos. La violencia en los juegos es algo que se puede convertir en un problema con el uso de las nuevas técnicas y las consolas de alta tecnología. A medida que los juegos se hacen más y más realistas, aumenta el potencial de daños, pero esto todavía está en el horizonte. Mientras tanto, la mayoría de los productores de software están de acuerdo en considerar que los juegos que hay actualmente en el mercado son simples entretenimientos y no suponen una amenaza para la salud mental de la "gente joven" (¿no empiezan a odiar la expresión?). El único problema es que la gente que censura los videojuegos nunca escucha a los productores, como se demuestra con las declaraciones de Sega América. Otro ejemplo está en lo que sucede en Inglaterra, donde los auto-nombrados guardianes de los valores morales de la nación están empezando a hablar sobre la violencia en los videojuegos. El periódico Daily Mail, ampliamente reconocido por sus puntos de vista liberales, fue uno de los primeros en publicar un inexacto y durísimo ataque contra Night Trap. Ahora está centrando su atención en la violencia en las consolas. A finales de enero, publicó un artículo titulado "La violencia en los patios de juegos aumenta por culpa de los ordenadores, dicen los profesores". El meollo del asunto era un informe en el suplemento de educación del Times en el que se decía que "la imitación de la violencia televisiva y de los juegos de ordenador es acusada de ser la culpable de la creciente agresividad en las escuelas primarias". En el artículo se decía que "muchos niños, insensibilizados por lo que ven en las pequeñas pantallas, no pueden distinguir entre realidad y fantasía", y ofrecía dos ejemplos específicos. Uno se refería a un profesor de Northamptonshire que "se quedó impresionado al ver cómo sus alumnos trataban de imitar las patadas y los golpes de un videojuego del estilo de Streetfighter, tras verlo en el ordenador, lo que inevitablemente conduce a que alguien salga llorando". Dejando a un lado la impresión del maestro, si con sólo ver un juego como Streetfighter te hace "simular" la lucha, piensen lo que sucederá cuando juegues con él. El problema es, por supuesto, que la gente se cree todo lo que lee en los periódicos. Incluso cuando se trata del Daily Mail.







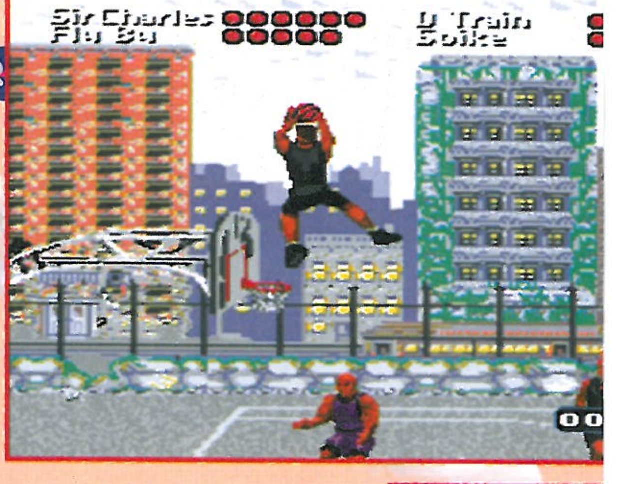


Los miembros de la ELSPA, avisados de la preocupación de la gente por los posibles efectos de la violencia en los jugadores más jóvenes, han llegado finalmente a establecer un Código de Práctica, creado en colaboración con el influyente Video Standards Council. Esto significa que las casas de software europeas se asegurarán de que sus juegos no violen el Acta de Grabaciones de Vídeo de 1984, con la que Sega siempre ha tratado de estar de acuerdo, como se encargó de manifestarnos Nick Alexander la última vez que hablamos con él. También se prevé que dentro de no mucho tiempo los juegos se califiquen y se ofrezca a los padres información sobre los contenidos. Esto sucede en Inglaterra, sin intervención del gobierno y antes de que lo hagan los americanos. Es posible que esto no satisfaga a los más críticos, pero es mejor intentar una auto-regulación que dejar que sea el gobierno quien lo haga. Esto significa, por otra parte, que si se tiene menos de una determinada edad, no se podrán adquirir ciertos videojuegos. Eso, suponiendo que los vendedores respeten estas normas, claro. De momento, los juegos de consolas están llenos de violencia de dibujos animados, pero el Video Digital y el FMV están a la vuelta de la esquina y entonces las cosas cambiarán y Sega tendrá que preocuparse por lo que se pueda editar para su futura Saturn. Mientras tanto, podemos jugar con Mortal Kombat, con la seguridad de que el 99 por ciento de nosotros somos capaces de separar la fantasía de la realidad en la pantalla. ¿Qué es más realista: Mortal Kombat para Mega Drive o El silencio de los corderos, Alien, Depredador, La noche de los muertos vivientes o cientos de otras películas de horror? Si los americanos quieren controlar la cantidad de violencia a que están expuestos por los medios de comunicación, entonces deberían comenzar con los guionistas, maquilladores, creadores de efectos especiales de las películas, etc. Y lo mejor del caso es que mientras esta polémica se desarrolla en Estados Unidos, todo el país pudo ver en directo el juicio de Lorena Bobbit en horario de máxima audiencia. Querían saber si Lorena iba a ser condenada por cortar los testículos de su marido y arrojarlos a la calle. Así que lo moral es que mientras que en EE.UU. (un país con más armas de fuego que sentido común) cada dos horas cae abatido a tiros un joven de menos de 18 años y a los niños se les llena la cabeza con comentarios sobre lo bueno que es cortar los genitales de un hombre, los golpes de un sprite sobre otro personaje animado no son admisibles. Esto sólo pasa en América. Está usted subiéndose al árbol equivocado, senador. Y las últimas noticias que llegan del otro lado del Atlántico son que Sega América ha cedido a la presión y ha dejado de fabricar el Night Trap. Esperemos que en Europa (y especialmente en España), tradicionalmente con una mentalidad menos falsamente puritana, se den cuenta de que los videojuegos en sí no son el verdadero problema...

¡Todavía me acuerdo de mi abuela, campeona de "Art of Fighting" para MegaDrive! La volví a ver hace poco con una gorra de los Chicago Bulls en la cabeza. "No te sorprendas por verme de este modo", me dijo mientras intentaba hacerse con un polvoriento balón de baloncesto abandonado en una balda del viejo granero. "Desde que retransmitieron la final de la NBA en el Canal+ no pienso en otra cosa que no sea practicar este fantástico deporte". Para evitar que pudiera sufrir cualquier tipo de accidente se me ocurrió la brillante idea de dejarla Barkley, Shut up & Jam. ¡Y la verdad es que no la fue nada mal...!



Hasta 8 grandes ciudades americanas sirven de lugar de encuentro para los jugadores. Hay dos jugadores de cada megápolis, o lo que es lo mismo, 16 en total. En modo torneo te deberás enfrentar a todas las parejas hasta llegar al mismísimo "Barkley" y en su propio terreno de Phoenix. Para darte una idea del juego y de sus distintas "canchas", estos son los principales "dunks" realizables por Sir Charles y sus congéneres.



El Dunk especial de Sir Charles: botón A + diagonal arriba (derecha o izquierda dependiendo del lado del terreno). Esto representa un 1% de todo lo que queda. La verdad es que aquí en Miami Beach hace bastante calor, y hay que procurar estar siempre resguardado del sol... ¡Por si las moscas!



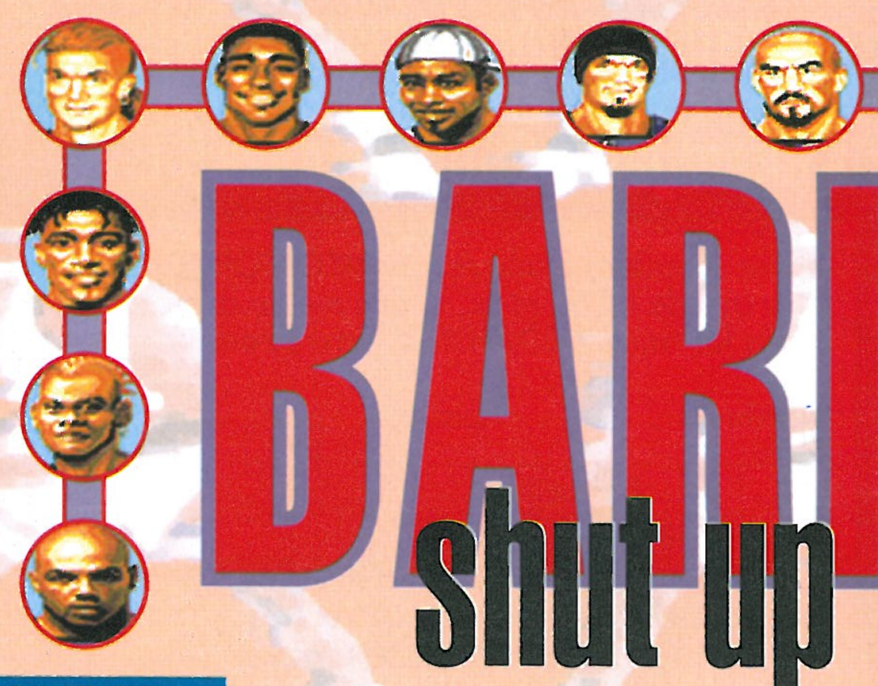
En algunas ocasiones, la bola se escapa de las manos del gran Charles, y los más rápidos aprovecharán tal circunstancia para salir disparados a por la canasta. Fíjate en el ejemplo del Funky D de esta foto (Botón A + mando hacia arriba).



En las calles de la ciudad, el "playground" está siempre rodeado de chavales de barrio.



Podrás elegir cualquier jugador entre los 16 que te ofrece el programa, cada uno de ellos con peculiaridades bien distintas. Los hay especialistas en tirar canastas de 2 ó 3 puntos, o en realizar dunks, bloquear al adversario, congelar la pelota o en correr como una liebre cruzando toda la cancha en un abrir y cerrar de ojos.
Comenzarás seleccionando un "leader" y el "teammate" del equipo. Puedes jugar contra el ordenador o contra otro amigo. Si quieres un buen consejo, debes tomar a Barkley como capitán y un buen "dunker" rápido como Fly By.
El primero de ellos es intocable, prácticamente indestructible (es el boss del final en el modo torneo), el segundo te resultará un excelente complemento.

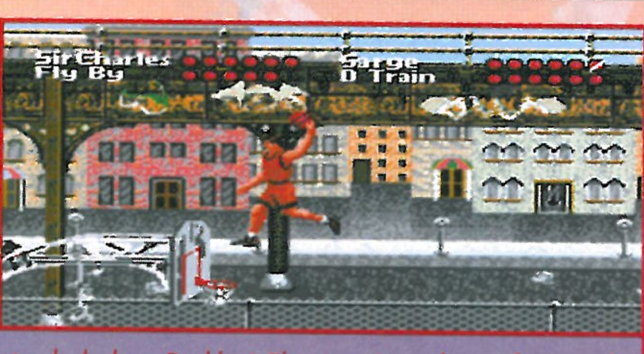


BARI
Shut up

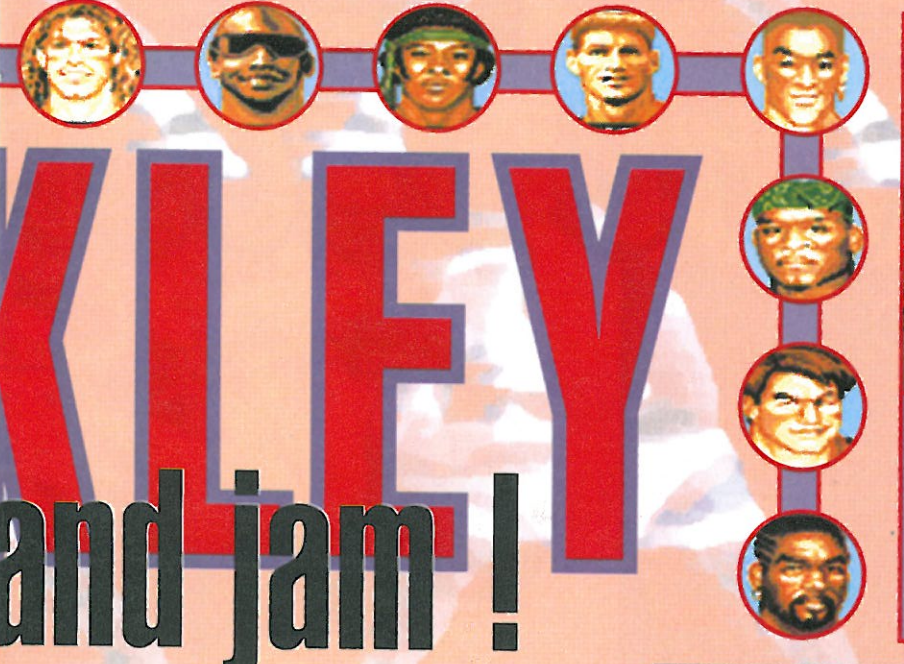
Un nuevo y extraordinario dunk obtenido de la misma manera que en las anteriores ocasiones. ¡Decididamente, es una bonita figura!

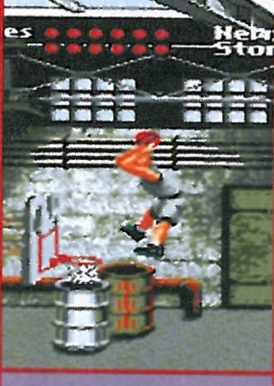
COMENTARIO

Ya había probado NBA Jam en casa de una amiga, por lo que este nuevo cartucho me pareció muy divertido aunque algo... diferente. Sport Accolade ha intentado en vano copiar el éxito de Acclaim, ¡y la verdad es que la copia no le ha salido muy bien! Estos fueron los primeros comentarios que me hizo durante mi visita, algunos días más tarde: "Me gusta mucho el baloncesto, pero creo que más de una persona puede quedar decepcionada comprando este cartucho..." Encendió la consola para una pequeña demo: Gráficos normales, pocos lugares distintos, ninguna nueva aportación, sprites muy gordos y contornos grotescos. La animación es demasiado rápida lo cual produce colisiones en los sprites. A pesar de sus 16 personajes de aspecto combativo al estilo SF2, el usuario se cansa rápidamente, ya que los golpes son aleatorios y todos muy parecidos. Cuando ya hemos acabado el recorrido, el juego puede pasar directamente a inscribirse en la lista de los vídeojuegos difuntos -alias mercado de segunda mano. Sinceramente, esperábamos algo mejor...



¡En esta ocasión, le han vuelto a levantar la bola a Barkley! El contrario se lanza frente a la canasta con la bola en la mano, y marca (botón A+ mando arriba). El sistema de tiro es el mismo en casi todas las ocasiones. ¡Ya no están tan lejos aquellas proezas de los Bull, de un Jordan o de un Pippen de Chicago!





Se trata del doble salto a lo largo del famoso Stonehall, ¿lo conoces? ¡Mi abuela lo ha ensayado bastante y no le sale ya tan mal!

■ MEGADRIVE ■

BARKLEY
shut up and jam !

SONIDO



Banda sonora repetitiva, casi inexistente. ¡Decepcionante!

GRAFICOS

Sprites con contornos muy espesos y un decorado monótono.



ANIMACION



Desplazamientos muy rápidos y extrañas colisiones de sprites.

MANEJABILIDAD

¡Es complicado llegar a realizar un buen "dunk" con movimientos tan aleatorios!

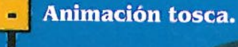


✦ "STREET- BALL" ✦

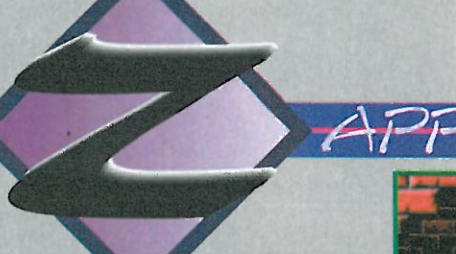
EDITOR: Accolade
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 12 Mb
DIFICULTAD: Media
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE CAMPOS DE JUEGO: 8
NUMERO DE TIPOS DE JUEGO: 3
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
PASSWORDS: Sí



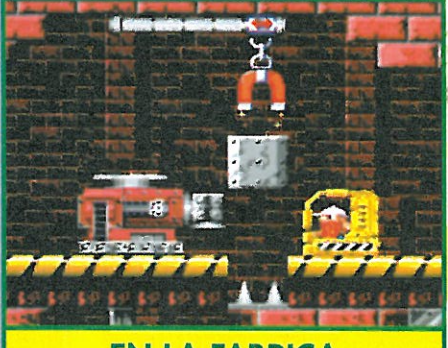
+ 16 jugadores y 9 terrenos de juego distintos.
- Una especie de pseudo NBA Jam.
- Un pseudo Street-Ball.
- Interés limitado.
- Animación tosca.







No son especialmente fuertes, no tienen ningún campo protector y sus armas son bastante rudimentarias. No son robots ni seres monstruosos. ¡Son los verdaderos vikingos en carne y hueso! Eric es el más ágil de todos ellos. Olaf es el más fuerte y potente con su escudo de madera. En cuanto a Baleog, se trata del más valiente y no dudará ni un solo instante en sacar sus flechas o la espada. Un buen día (¿o más bien un mal día?) fueron capturados por una nave espacial privándoles de sus mujeres e hijos. ¡Uno para todos y todos para uno! El único objetivo está en volver a reunirse con sus familias, pero se necesitarán los unos a los otros durante todo el viaje. ¡Los tres vikingos deben luchar por sus vidas!



EN LA FABRICA Código V8TR

Cualquiera de los tres vikingos puede controlar las grúas. Antes de empezar a jugar puedes escoger el idioma (francés, inglés o alemán). Desgraciadamente no hay español. Puedes activar la música o el sonido.

El único que consigue atravesar el precipicio es Eric el "rápido".

Al comienzo de cada nivel, los tres vikingos están reunidos.

Cuando Olaf pone su escudo sobre su cabeza es capaz de planear suavemente.



EL NIVEL LOCO-LOCO Código TRPD

Sin Eric es imposible manejar este columpio. El es el único que puede saltar sobre ella.



¡Este es quien te ha capturado! Ahora tendrás que combatir contra él.

EGIPTO - Código TTRS

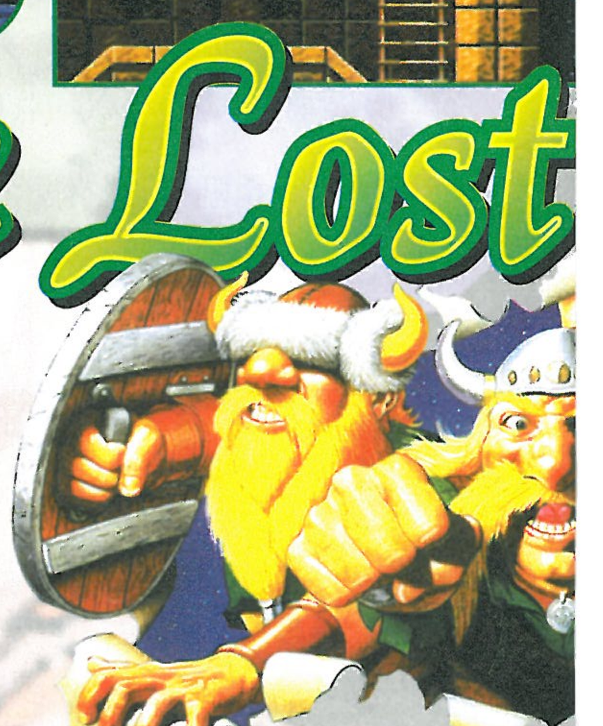
Cuando está rodeado de enemigos, Baleog manejará su espada para ensartarlos uno a uno.





Lanza una bomba sobre este generador para desactivar las barreras eléctricas.

The Lost

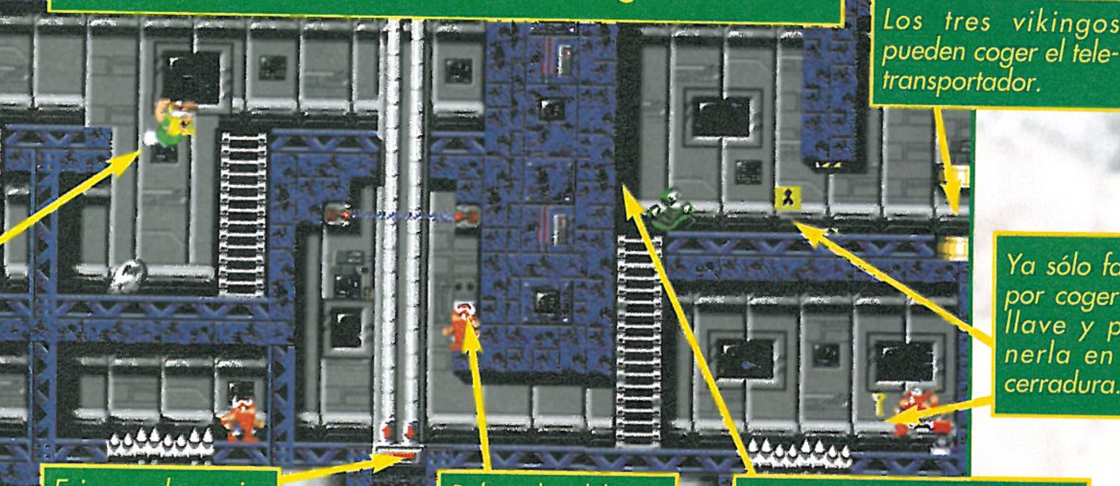


COMENTARIO

Si no eres demasiado amigo de las comidas de coco, no será tu tipo de juego. Ante todo se trata de un juego de reflexión con ingeniosos enigmas acompañados de excelentes efectos sonoros. Los tres personajes son diferentes, divertidos y muy bien animados. Es una pena que no existan más enemigos y que las vidas no sean algo más largas... ¡Con tantas explosiones...! La manejabilidad es muy buena, y el juego con otra persona resulta apasionante. ¡Una pena que no sea posible jugar a tres! Se trata de un juego que puede entretener durante mucho tiempo sin llegar a aburrir en absoluto.

MEGA TOP · MEGA TOP · MEGA force

EN LA NAVE ESPACIAL - Código GRND



Los tres vikingos pueden coger el teletransportador.

Ya sólo falta por coger la llave y ponerla en la cerradura.

Eric puede enviar el montacargas hasta arriba.

Pulsando el botón desaparecerá el campo eléctrico.

Si te frotas contra el muro, descubrirás una opción que te permitirá eliminar a todos los enemigos de la pantalla.

LA PREHISTORIA Código VLCN

Baleog puede ser muy temido con su arco. Puede eliminar enemigos e incluso activar interruptores desde grandes distancias. Si juegas con un amigo, cualquiera de los dos tendrá acceso a los tres vikingos.



Con la ayuda de Olaf, Eric puede llegar a conseguir suficiente carrerilla como para demoler el muro de un cabezazo.

Cada personaje puede llevar hasta 4 objetos distintos (alimento, bomba...). Cuando los vikingos estén juntos, podrán intercambiarse objetos entre ellos.

Vikings

■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Sonidos y ruidos super realistas con melodías "furiosas".

GRAFICOS

Degradados con bellos coloridos y preciosos detalles.



ANIMACION



Tres diabólicos personajes inmersos en fluidos scrollings.

MANEJABILIDAD

Es preferible un mando de 6 botones.



✦ PLATAFORMAS ✦ REFLEXION

EDITOR: Virgin
TAMAÑO CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Difícil
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 42
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
PASSWORDS: SI
CONTINUAS: SI

+ Inquietantes enigmas
+ Modo dos jugadores, inteligente...
+ Tres protagonistas que se complementan.
+ Un juego de larga vida. No te aburrirá.
− ¿Por qué no tres jugadores?

90%





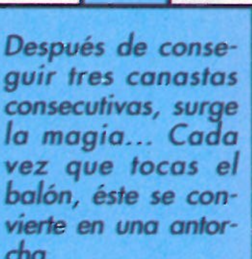



Comentarista: "Señoras y señores, estamos aquí esta tarde para asistir a un enfrentamiento épico. Los dos mejores jugadores de cada equipo de la NBA han aceptado participar en una prueba verdaderamente especial. Y, sin más demora, recibamos a los jugadores". Público: "Adelante Bulls, venga Kincks". El desafío consta de cuatro tiempos de tres minutos. No parece mucho, pero cada jugador de cada equipo participa con intensidad del juego y los enfrentamientos entre ellos echan literalmente chispas. "Un tiro se queda corto y el rebote es para David Robinson, los Hornets lo tienen ahora difícil". Una cosa está clara: los jugadores no están entrenando.

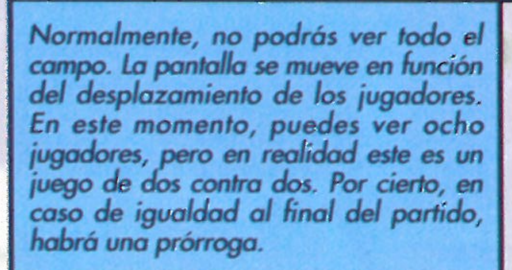


Según su posición y sus características (velocidad, tiro de tres puntos, mates y defensa), el jugador puede realizar sus tiros desde distintos lugares y con diferentes resultados después de apretar el turbo. Puedes poner tus iniciales para participar en un campeonato y enfrentarte al resto de los equipos, lo que te dará una clave de acceso para continuar tu progresión. Pero si lo prefieres, cambia de equipo en cada partido.

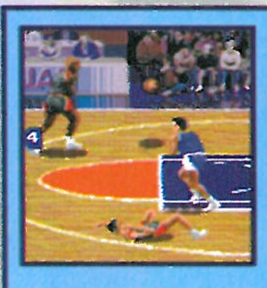


Después de conseguir tres canastas consecutivas, surge la magia... Cada vez que tocas el balón, éste se convierte en una antorcha.



Normalmente, no podrás ver todo el campo. La pantalla se mueve en función del desplazamiento de los jugadores. En este momento, puedes ver ocho jugadores, pero en realidad este es un juego de dos contra dos. Por cierto, en caso de igualdad al final del partido, habrá una prórroga.



La bola no se puede salir de los límites del campo, ni tampoco los jugadores. El árbitro silba cuando coges un balón en trayectoria descendente hacia la canasta o cuando retienes demasiado la pelota. Una pequeña flecha te indica la posición de tu compañero si no está a la vista.







Sin el turbo, los jugadores no saltan demasiado alto y sus tiros son normales.



La batalla se está haciendo muy dura y los jugadores pueden acabar tendidos sobre el parqué. El árbitro no sanciona este tipo de faltas.
























Esta foto representa lo que ves realmente en la pantalla. Cada jugador posee un turbo que le permite, cuando está activado, realizar lanzamientos fabulosos y pases difíciles de interceptar. Aquí el tablero acaba hecho añicos por la fuerza del mate.

COMENTARIO

NBA JAM no es una simple simulación de baloncesto, sino un auténtico juego de acción deportiva. El sonido resulta casi genial, aunque se echa de menos un poco de ambiente. Los gráficos son soberbios, con grandes jugadores bien detallados. De los mates es mejor no decir nada, son simplemente maravillosos y llenos de espectacularidad. Como contrapartida, se echa en falta la posibilidad de realizar pases por debajo de las piernas y tampoco se puede pivotar sobre un pie. También hay que decir que los movimientos, si bien son muy fluidos, a veces son un poco automáticos. Por lo que respecta al tiempo que se puede jugar con NBA JAM, lo cierto es que su duración puede ser enorme. Al principio, las dos o tres primeras horas, es un poco difícil ganar los partidos y acostumbrarse al juego, pero luego éste se convierte en algo absolutamente adictivo.







MEGADRIVE




SONIDO



Los comentarios son entusiastas aunque a veces no se entiendan demasiado.

GRAFICOS



Los jugadores son variados y responden a los protagonistas reales.

ANIMACION



Se ha hecho un gran esfuerzo con los mates.

MANEJABILIDAD

Gran simplicidad para una gran eficacia.

✦ DEPORTES ✦

EDITOR: Acclaim
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Fácil
NIVELES DE DIFICULTAD: 5
NUMERO DE EQUIPOS: 27
NUMERO DE JUGADORES: 1 a 4
CLAVES DE ACCESO: Sí
CONTINUAS: No



+ La belleza de los mates.
+ Los comentarios a las jugadas.
+ La rapidez de la acción.
- A veces no sabes con qué jugador participas.
- Pocas combinaciones posibles.









En las escenas de pelea, puedes avanzar, retroceder, bloquear y golpear. Tienes unos pocos segundos para ganar por K.O. a tu adversario.

¿Qué ocurrirá con el hockey sobre hielo dentro de unos 10 años? ¿Tendrá la misma apariencia? Imagina una ciudad con aspecto catastrófico en el que ha explotado una central nuclear... Todo está contaminado y los niños nacen con extraños cuerpos que desarrollan comportamientos violentos. Poco a poco el hockey (y los demás deportes) va cambiando su configuración, los jugadores ya no respetan las reglas del juego y se enzarzan en sangrientos combates en los que vale absolutamente todo. Patadas, puñetazos, sangre y un montón de acción en tan sólo 15 minutos. ¿Te gustaría vivir en esa época?

Puedes sustituir al portero por una especie de monstruo que abrirá la boca de vez en cuando.
Es muy difícil de superar. Pero si el disco entra en su boca, se deformará hasta explotar.
Puedes sustituir a los jugadores cuando estén cansados, tomarte tu tiempo para planificar los ataques e incluso ir a por el árbitro.





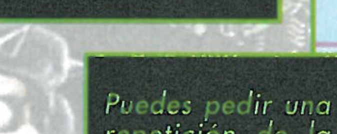
EL PATINAJE...

Puedes lanzar los disparos más o menos fuerte, más o menos altos y darles efecto. Los pases los puedes realizar a cualquier distancia.

El hielo es una trampa viviente... Tu jugador lo acaba de descubrir...



Puedes pedir una repetición de la jugada en cualquier momento.





Los objetos están diseminados por todo el hielo, sierras, cadenas... Utiliza lo que pilles para golpear a tus adversarios.



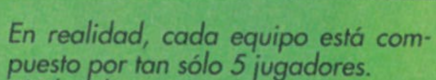




EL MENU PRINCIPAL

Podrás elegir uno de los 23 equipos, partido simple o competición, periodos de 3, 5 u 8 minutos, uno de los 23 colores del terreno, tirar penaltis o no y seleccionar uno de los 5 niveles de brutalidad.

Puedes darle puñetazos a tu rival, golpearle con el palo o simplemente incordiarle como se te ocurra.



En realidad, cada equipo está compuesto por tan sólo 5 jugadores.
1) El delantero.
2) Después de cada falta los jugadores se enfrentan cara a cara por pares.
3) Evita los agujeros, el fuego y las esquinas.
4) Los suplentes entran por doquier y los jugadores malvados se van a descansar obligatoriamente.
5) Un pequeño derrape.
6) Un pequeño salto.





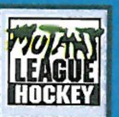


Corta a tus adversarios con la sierra y verás qué bien te lo pasas.

COMENTARIO

Este juego es un poco más lioso que el NHLPA Hockey 94 y por lo tanto podemos decir que está un poco peor desarrollado. Respecto a la banda sonora todavía no se han enterado de cuál es el ruido adecuado del deslizamiento por el hielo. En cuanto a los gráficos, los jugadores son muy variados y están bien realizados, el hielo está bien conseguido. La animación es fluida con un montón de movimientos. Nos podremos encontrar con escenas de lucha en la que los participantes llenan prácticamente la escena. Además muchos jugadores siembran la destrucción por donde pasan. En cuanto a la manejabilidad, no es que sea muy impresionante pero se puede jugar a gusto, desde luego no es como en el NHLPA.

MEGADRIVE



SONIDO



Creemos que los jugadores no patinan bien a causa del estrepitoso ruido.

GRAFICOS

Hay un montón de patinadores distintos pero no son espectaculares.



ANIMACION



Bastante impresionante en cuanto a peleas, sangre y violencia.

MANEJABILIDAD

Los desplazamientos por el hielo son rápidos.



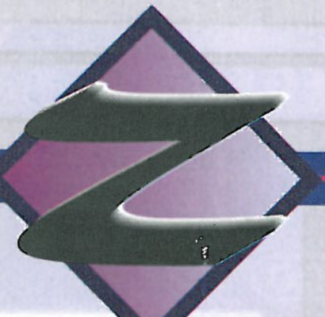
DEPORTE VIOLENTO

ÉDITOR : ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Media
NIVELES DE DIFICULTAD: 5
NUMERO DE EQUIPOS: 23
NUMERO DE JUGADORES: De 1 a 4
PASSWORDS: SI

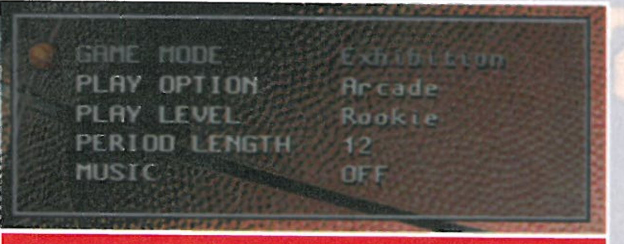


+ Las escenas de pelea
+ Los ataques a los patinadores
+ El boss del final
+ Las armas utilizadas
− La rapidez de los jugadores

84%



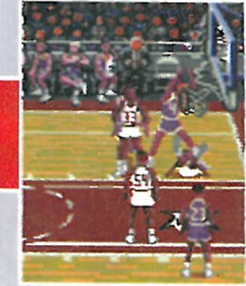
Esta tarde, los Lakers se enfrentan a los Blazers sobre un parqué brillante como un espejo. El ruido de la goma de las zapatillas sobre el suelo es síntoma inequívoco de que se está celebrando un partido de baloncesto. Los jugadores están calentando en sus canastas hasta que el entrenador les llama para darles las últimas recomendaciones. La precisión demostrada antes del juego augura un buen partido. Las estrategias se han estudiado, los jugadores están a punto, los árbitros controlan sus relojes y el público termina de ocupar sus asientos. Todo está dispuesto para que dé comienzo uno de los partidos más emocionantes de la temporada. Y el principal protagonista serás tú.



MENU GENERAL
Tres modos de juego (exhibición, temporada y torneo de 16 equipos), tres niveles de dificultad, elección de 2, 5, 8 ó 12 minutos por cada cuarto, elección de música o no en los menús... Y además es posible elegir entre el modo simulación, el modo arcade o el modo arcade paramétrico. Con esta última opción, puedes elegir la velocidad de desplazamiento de los jugadores, el respeto o no a las reglas del baloncesto y la gestión del cansancio y de las lesiones.









LA PARTICIPACION
Salta a tiempo para enviar la pelota a tus compañeros, que la esperan para rematar la jugada.



LA GESTION DE LAS FALTAS
En modo simulación, se aplican las verdaderas reglas. Por ejemplo, después de 6 faltas, el jugador queda descalificado.



COMENTARIO

La primera impresión no siempre es la que vale. Al principio, el juego tiene buen aspecto, sin ser extraordinario, pero después de una jornada de juego se descubre su enorme potencial. Lo cierto es que, si al principio parecía un juego con sus limitaciones, NBA Showdown es una simulación de baloncesto con todas las de la ley. Sin embargo, el ambiente general del estadio es un poco frío, incluso un poco aburrido. La cuestión de la manejabilidad es otra cosa, tanto en el aspecto de las cosas que hace, como en el de las opciones de control que tiene el juego. Los personajes son lo suficientemente grandes como para verlos a toda pantalla y poder analizar su juego pero, en conjunto, la acción resulta un poco borrosa y a veces se pierde la bola. Por el contrario, los movimientos de los jugadores están muy bien hechos, por lo que jugar es un verdadero placer.



LA PUESTA EN JUEGO
Se saca desde el lateral en caso de falta o desde la línea de fondo en caso de canasta. El entrenador parece en ocasiones en la tabla de puntuaciones.



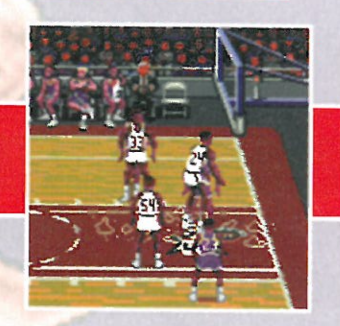


LOS TIROS LIBRES
Bloquea el balón entre los dos pequeños trazos blancos para asegurar el tiro.



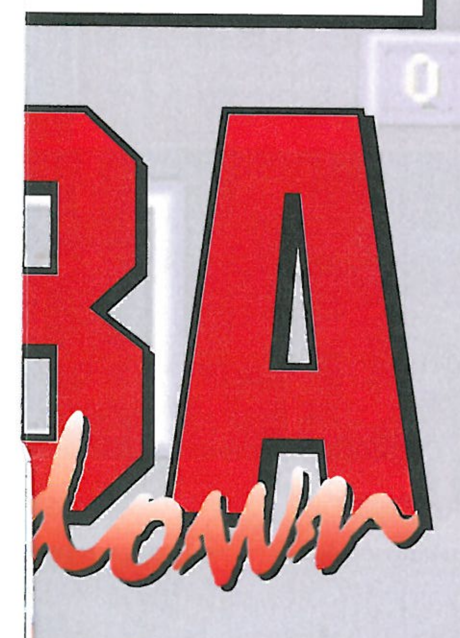
Cuando te marque un jugador, tienes el derecho de mantener el balón en tu poder.

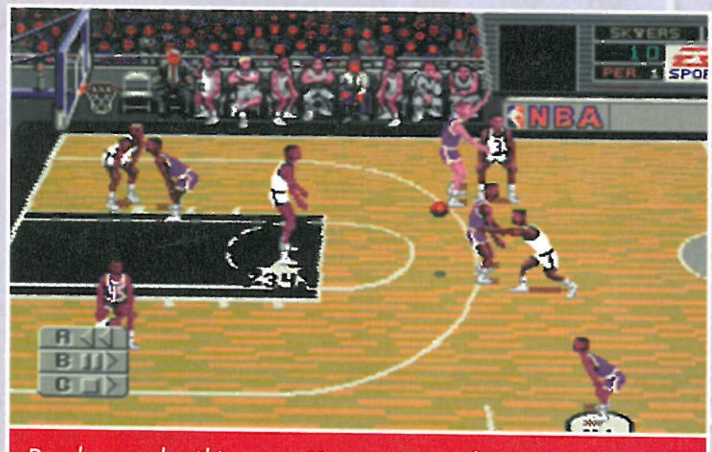




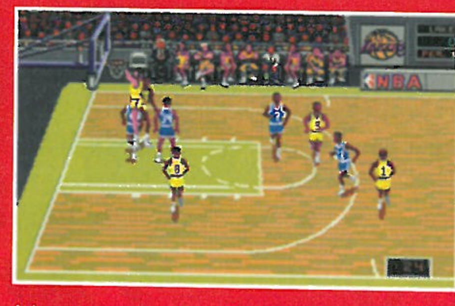
EL TABLERO MAS BELLO DEL MUNDO
Aquí tienes cómo destrozar el tablero y hacer que salte en mil cristales. Cada equipo posee uno o más jugadores capaces de efectuar este tipo de espectacular lanzamiento.

No debes pasar demasiado fuerte.





Puedes ver la última acción a cámara lenta. En este caso, un pase. Es posible interceptar los pases o robar el balón de las manos de tu adversario. También puedes hacer marcajes muy estrechos.



Se puede jugar con cuatro jugadores al mismo tiempo, en cualquier combinación, con el dispositivo de Electronic Arts. Es posible crear tu propio equipo con los jugadores de tu elección. Cada jugador posee sus propias habilidades (más de 10). También es posible hacer cambios y activar otras fantásticas opciones.



MEGADRIVE



SONIDO



Buenos efectos pero el ambiente es un poco soso.

GRAFICOS

Preciso y variado. Justo lo que hace falta.



ANIMACION



A veces un poco liada, pero con 10 jugadores en el campo, era de esperar.

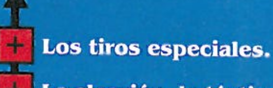
MANEJABILIDAD

Resulta extremadamente fácil de manejar.



✦ FICHA TECNICA ✦

EDITOR: Electronic Arts
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Media
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE EQUIPOS: 33
NUMERO DE JUGADORES: 4
SALVAR: Sí



- \+ Los tiros especiales.
- \+ La elección de tácticas de juego.
- \+ La diversidad de jugadores.
- \+ Los tiros libres.
- − No se entiende lo que dice el público.

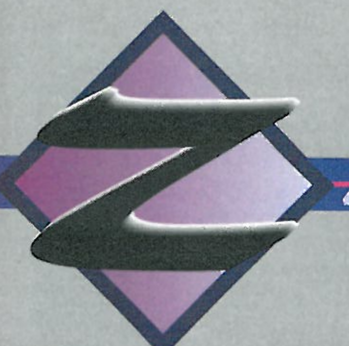
88%











La muerte nunca llega al azar, golpea como un relámpago cuando llega la hora y tratar de menospreciar su poder es algo muy peligroso. Revivir a los muertos es llevar la contraria a la naturaleza y hace perder el equilibrio entre el Bien y el Mal. Es el caso de la Condesa Elisabeth Bartley que en el transcurso de 1917 trata de hacer volver a la vida a un vampiro. Para conseguirlo, debe viajar por toda Europa en busca del Poder de las Tinieblas. Por suerte, dos jóvenes cazadores de vampiros cuyo destino es combatir el Mal, se han enterado de todo y tratarán de impedírselo por todos los medios. Que Dios les acompañe...

COMENTARIO

Gracias a una música atronadora, a unos gráficos espectaculares y a unos procesos técnicos sensacionales, Castlevania es definitivamente genial. Estarás de acuerdo conmigo en que no es muy manejable, sobre todo lo notarás cuando trates de hacer los movimientos más clásicos y compruebes que no te salen bien.
No te enfades, aunque todos sabemos que puede resultar frustrante,
merece la pena. Podrás disfrutar de efectos alucinantes, monstruos que explotan y toda clase de trucos visuales que te dejarán fascinado. Si consigues controlar los mandos disfrutarás como un enano con este maravilloso juego.

MAPA DE LOS SEIS NIVELES

Cada nivel está dividido en varios escenarios. Cuando pierdas, empezarás de nuevo al principio del escenario en el que estés. El juego tiene tres niveles de dificultad (fácil, medio y difícil), de 1 a 5 vidas y dos continúas.

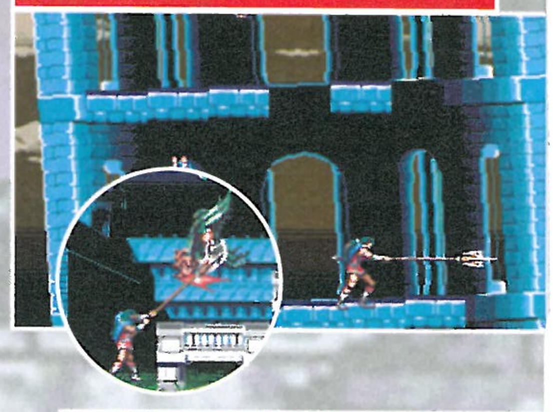
NIVEL 1: LAS RUINAS DEL CASTILLO DE DRACULA-RUMANIA

Después de un tranquilo paseo por el bosque en el que hay un montón de opciones, llegarás al castillo. Mira bien las palmatorias para obtener más opciones, sube por las escaleras y acaba con los muertos vivientes cuando se acerquen. Camina sin detenerte porque el suelo se derrumbará a tus pies. Rompe los muros para tratar de encontrar comida.



NIVEL 3: LA TORRE INCLINADA DE PISA-ITALIA

Evita los pájaros del mal, los monstruos tratarán de destruir los pilares y saltando de losa en losa intentarán llegar a la torre.
Una vez en el interior, sube corriendo sin detenerte ni un instante o de lo contrario morirás.







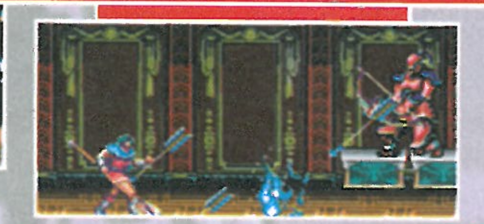
LOS PERSONAJES



Los dos personajes pueden saltar (pero no desplazarse mientras están en el aire), pueden golpear al agacharse pero siempre se detendrán al hacerlo. En compensación, mientras que uno golpea con la cadena en diagonal a la vez que salta, el otro puede golpear con la estaca hacia arriba y en diagonal sin saltar. Se puede usar la lanza para saltar muy alto y la cadena para acceder a los techos que se mueven y subir más alto. Recuperarás toda la energía al final de cada nivel.

NIVEL 5: EL PALACIO DE VERSALLES- FRANCIA

Las rosas del jardín emanan una fragancia que invierte los movimientos ¡Atención! Cuidado con los arqueros y sus flechas. En tan sólo unos instantes esa horrorosa abeja ha logrado acabar con la encantadora joven. En el interior del palacio, deberás enfrentarte a un montón de viejas armaduras reanimadas por el diablo.





NIVEL 2: EL LUGAR SANTO DE ATLANTIS

El agua helada refleja tu imagen... no te caigas o te ahogarás. ¿El camino parece bloqueado? No lo creas, golpea con tu arma los bloques helados y podrás continuar. Cada vez que te enfrentes a un monstruo, su energía será inferior a la tuya. Algunas opciones te permiten acabar con todos los enemigos de la pantalla, aumentar la eficacia de tu arma e incluso conseguir armas más poderosas (bolas de fuego, hachas gigantescos...)



NIVEL 6: EL CASTILLO- INGLATERRA

El puente del castillo desciende... Una vez dentro, te arrepentirás de haber llegado hasta aquí. Sigue el camino que decidan tus pies y no pienses en nada más. De repente se invertirá la vista y te verás con los pies en la parte superior de la pantalla. Cuando todo se vuelva normal, unas armaduras mortales se lanzarán a por ti a toda velocidad. Explotarán en mil pedazos...





MEGADRIVE



SONIDO



Las músicas hacen que tu espíritu se lance a la aventura.

GRAFICOS

Muy variados en estilo y color y muy minuciosos.



ANIMACION



Los efectos son rápidos y esconden los defectos del personaje.

MANEJABILIDAD

La verdad es que es un poco nefasta.



✦ PLATAFORMAS ✦

EDITOR: Konami
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Difícil
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUAS: SI



+ Gráficos bastantes sorprendentes.
+ El número tan elevado de opciones.
+ Los boss articulados y desmontables.
− No hay modo de dos jugadores.
− El movimiento de los personajes.

83%





COMENTARIO

Es uno de esos juegos en el que lo más divertido es jugar con la opción de dos jugadores para poder disfrutar con un amigo (o con tu abuela) de una auténtica lucha feroz. Para poder vencer en los combates hay que ejercitar mucho los dedos y golpear los mandos a toda velocidad. Todos los personajes son prácticamente iguales a la hora de pelear, si bien la elección dependerá un poco de tus gustos particulares. Elige a Robert, Ryo o Karate y te será más fácil vencer todos los combates. Pero si no te fías... pruébalos a todos y luego elige al que más te guste. Desde luego, los tres botones del mando se te quedarán pequeños a la hora de lanzar tus golpes, pero no desesperes y sigue practicando. Si sigues todos estos consejos seguro que consigues ser el campeón de tu barrio o el de la residencia de ancianos de tu abuela.

ART OF FIGHTING

Este domingo pasado, mi querida abuela me regaló el Art of Fighting con el fin de que jugara contra ella la revancha de la última partida que jugamos en su club para la tercera edad. ¡Pobre infeliz!
A pesar de ser la Mega-abuela de la residencia no pensará en ganarme a mí...
En fin, esta vez sí que voy a aplastar a todos mis adversarios y a salir victorioso porque no estoy dispuesto a perder como hice la vez pasada con la versión de Neo Geo. Este nuevo cartucho de 16 Mb de Sega es una maravilla y en menos de dos minutos puedes disfrutar de un combate salvaje.

En el modo "Scenary", puedes ac[...] der tres veces a la pantalla de bo[...] (después de cada victoria sobre [...] miembros del sindicato del crimen). [...] aconsejo que elijas "Haow-Ken De[...] Blow" para empezar y, si pasas [...] prueba, habrás aprendido una nue[...] técnica que hará que tu adversa[...] pierda energía, incluso si está prote[...] do. Las otras dos pantallas (las bo[...] llas y el hielo) no te darán más punt[...]



Los dos héroes y el boss final, Mr. Karate, son los combatientes que darán más golpes durante el juego, aunque hay una cierta igualdad entre los diversos antagonistas. Los otros, Lee, Jack y los demás, poseen el mismo golpe extremadamente poderoso.
Vosotros, adorados lectores, para poder vencer tenéis que aprender las nueve técnicas especiales de cada personaje, de las que Karate posee las de Ryo y Robert acumuladas.

Super Fire Blow: Delante, Parar, Diagonal Aba[...] Parar, Abajo, Diagonal Abajo-Delante, Delante + [...]

Articulaciones abrasadoras: Abajo, Diagonal-Abajo-Delante, Delante + A.

Tetsu-No-Tsume: Abajo, Diagonal-Abajo-Delante, Delante + B.

Aniquilación total: Abajo, Diagonal Abajo-Delante, Delante + A.

Lanzamiento con avance: Abajo, Diagonal-Abajo-Delante, Delante + B.

ART OF FIGHTING

En el modo "Story", Ryo o Robert, según el que hayas elegido, atravesarás una ciudad inmensa para encontrar a Yuri. Ocho niveles en total, desde el bar de Mac en el Down Town hasta el antro de Mister Karate (las interrogaciones que están en el mapa) pasando por el boss final que no es otro que... Dejaré que lo descubras por ti mismo para que puedas disfrutar del sorprendente final

Zanretsu Ken: Delante, Parar, Delante.

Golpe superior abrasador: Diagonal-Abajo-Delante, Delante + A o B (Golpe bajo abrasador).

Golpe superior abrasador: Diagonal-Abajo-Delante, Delante + A o B (Golpe bajo abrasador).

Kasaneate: Abajo, Diagonal-Abajo-Delante, Delante + A

Supergolpe: Abajo, Diagonal-Abajo-Delante, Delante + A

MEGADRIVE



SONIDO



Buenas músicas de ambiente pero algo escasas.

GRAFICOS

Decorados de fondo y fisionomía de los personajes muy logrados.



ANIMACION



Buena combinación de sprites y una gran fluidez en los movimientos.

MANEJABILIDAD

Golpes fáciles y variados con un mando de tres botones.



✦ FICHA TÉCNICA ✦

EDITOR: Sega
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Fácil
NIVELES DE DIFICULTAD: 4
NUMERO DE NIVELES: 8
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
PASSWORDS: NO
CONTINUAS: INFINITAS

- \+ Excelente conversión.
- \+ Con un mando de tres botones es suficiente.
- \+ ¿Cuándo saldrá la segunda parte?
- − Mucha sangre.
- − Digitalizaciones malas.

88%

LOS MOVIMIENTOS DEL PERSONAJE

Te fuiste con la intención de socorrer a unas pobres víctimas perdidas en la inmensidad del territorio nevado, entre montañas y escarpados picos. Nada te podía hacer pensar que se trataba de un grupo de bandidos cuyo avión se había estrellado tras un peligroso aterrizaje de emergencia sobre la nieve en polvo. Al llegar al lugar comprendiste inmediatamente todo, sobre todo cuando te pusieron una pistola en la espalda. Debido al accidente, estos piratas aéreos han perdido su botín: ¡Tres maletas llenas de dinero! Te obligan a salir en su búsqueda pero consigues escaparte tras encontrar la primera. Ahora tienes que encontrar las otras dos, antes que los bandidos, para obligarles a liberar a tu amigo que ha sido hecho prisionero. ¡No des ni una sola oportunidad a tu enemigo!

EL SURF

Golpeando a los enemigos conseguirás quedarte con sus armas (cuchillos, metralletas).

LOS ENEMIGOS

Con cada 100.000 puntos conseguirás una vida extra. Comienzas con 3 vidas y 7 continúas, o 5 vidas y 5 continúas, o por último, 7 vidas y 3 continúas. En la parte superior de la pantalla verás dos indicadores de energía: La tuya y la del enemigo.

CLIFFHA

COMENTARIO

¡Verdaderamente es una lástima! La parte del surf de nieve es excepcional, pero en cuanto al resto..., parece ser parte de otro juego distinto. ¿Falta de tiempo? ¿Proyecto mal organizado? El caso es que esta versión tiene muy buenas ideas y un protagonista bien diseñado con muchos movimientos distintos... Pero no es suficiente. Gráficamente, el juego es blanco como la nieve. En cuanto al sonido, no es nada especial si tenemos en cuenta que se trata de un CD. En cuanto a la manejabilidad, bueno, no está mal aunque a veces uno no alcanza a comprender cómo es que de repente te ves en el suelo sin más explicaciones... En definitiva este juego está casi exclusivamente dirigido a los que sean admiradores de la película (hay unos 20 minutos digitalizados), o a los que sean muy aficionados al Snow board.

Vete a esta fogata para calentarte y poder recuperar energía.



GABE X2

¡Tu peor enemigo!

Tu amigo escalador.

Gira de izquierda a derecha, saltando hacia arriba y acelerando o parando. El avance de la avalancha te aparecerá indicado a la derecha de la pantalla. Si no te queda más energía, te caerás de la tabla de surf. Intenta alcanzar los puntos de piedra. De esta manera si pierdes comenzarás desde el último punto alcanzado.

Sube, baja, trepa, desplázate hacia los lados, acelera tus descensos o movimientos pulsando el botón A.

Ya sólo te faltan por encontrar dos maletas más.

■ MEGA-CD ■

CLIFFHANGER

SONIDO



La música es de la película. Los ruidos están bastante bien.

GRAFICOS

A excepción de las digitalizaciones del film, los gráficos son muy simples.



ANIMACION



Buenas sensaciones para el surf. El resto es algo decepcionante.

MANEJABILIDAD

Tiene algunas imperfeccione. El resto no está mal.

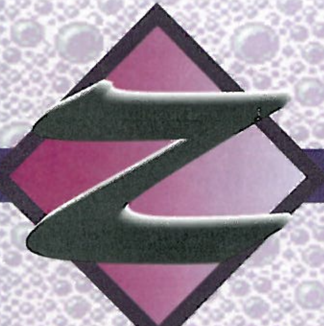


✦ ACCION ✦

EDITOR: Sony Imagesoft
DIFICULTAD: Difícil
NUMERO DE CD's: 1
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 7
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUAS: SI

- + El surf (aunque en la película no hay).
- + Las imágenes de la película.
- + El tamaño de los sprites.
- − No hay passwords.
- − La etapa de escalada es desesperante.

79%













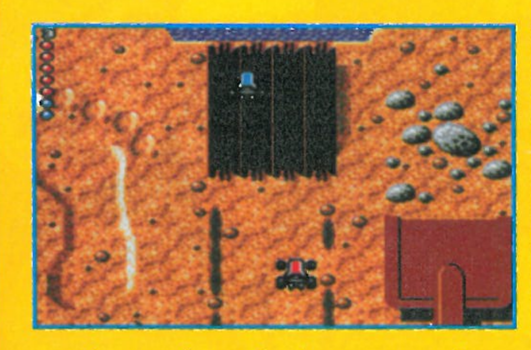
Hoy ya es viernes. He invitado a mi amigo Emilio y vamos a jugar juntos con los coches de juguete. ¡Es guachi!
A mamá no le gusta nada, y para trazar el circuito utilizamos tizas de colores del colegio. Luego frota horas y horas para intentar quitarlas... ¡Ji, Ji!
La última vez transformé la mesa de la cocina en Indianápolis. ¡Menuda la que se armó cuando mezclé la miga de pan con la miel para hacer obstáculos sobre la pista! Cuando estoy en el baño, también es divertido, y cuando no está papá, juego encima de su mesa de billar.
Es normal, no hay nada para poder jugar por aquí. Con los amigos siempre tenemos ganas de crear cualquier cosa, pero no hay manera, así que cogemos lo primero que vemos...

Todos los personajes están aquí. Debes elegir el tuyo. Modo un solo jugador: Puedes hacer una competición contra 1 ó 3 amigos. Modo 2 jugadores: Se puede comenzar una competición al que gane primero 4 carreras, o una carrera sencilla eligiendo el vehículo.

EN LA PLAYA



En el primer modo de juego no hay más que dos vehículos en carrera, cada uno de los cuales posee cuatro puntos. Cada vez que uno de ellos deje atrás al otro, conseguirá un punto más. Ganarás si consigues 8 puntos, o si finalizas las tres primeras vueltas de carrera con la máxima puntuación.



En el segundo modo, hay cuatro vehículos en carrera. Debes llegar el primero o el segundo para poder participar en la siguiente prueba.

EN EL TALLER DE BRICOLAJE
Patinazos sobre gotas de aceite, frenazos sobre las gotas de cola....



EN EL CUARTO DE BAÑO
Un pequeño salto a la botella de champú, un buen pase de la pastilla de jabón... ¡Pero ojo, se está vaciando la bañera, y el barquito corre el riesgo de encallar en cualquier momento!





COMENTARIO

Micro Machines es un juego muy original que hay que tener aunque no sea de lo más genial. Si no sabes qué hacer y tienes ganas de divertirte con un amigo o una amiga, te gustará tenerlo a mano y echarte unas cuantas partiditas. Los sonidos y la animación son sólo regulares, pero las graciosas animaciones, el grafismo y la manejabilidad compensan la falta anterior. Todo lo dicho es todavía más cierto para la Game Gear, en el modo dos jugadores sobre la misma consola. Es un modo de juego muy interesante aunque tampoco está super bien realizado ya que los vehículos se aceleran automáticamente.








SOBRE LA MOQUETA DE LA HABITACION




¡Es chachi! Los tanques pueden disparar proyectiles para destruir a los otros tanques.




VERSION GAME GEAR

Es una novedad. Es posible jugar con otro compañero con una sola Game Gear. Uno de ellos utilizará los botones de dirección, y el otro los botones 1 y start. La aceleración de cada vehículo es automática. También es posible jugar con las dos, conectando dos Game Gear.

SOBRE LA MESA DE BILLAR

Ponte a hacer slalom entre las bolas, súbete a los bordes de la mesa y esquiva algunos agujeros.







Pilotarás hasta ocho tipos de vehículos.

SOBRE LA MESA DE LA COCINA

Las gotas de miel te frenan y las de leche te hacen derrapar. Intenta no empotrarte contra una naranja o cualquier otro postre...






MASTER SYSTEM
GAME GEAR



SONIDO



No hay música durante la carrera. Los ruidos son regulares.

GRAFISMO



Muy original. Objetos muy bien realizados.

ANIMACION



A parte de los coches, no se mueve nada.

MANEJABILIDAD



Cambia según los vehículos, aunque en cualquier caso es muy buena.

FICHA TECNICA

EDITOR: Codemasters
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULTAD: Difícil
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE CARRERAS: 22
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
PASSWORDS: NO
CONTINUAS: NO

+ Empujar a los adversarios fuera del circuito.
+ Los lugares en los que se desarrollan las carreras.
+ La carrera de tanques.
– Durante el recorrido no hay posibilidad de recoger ninguna opción.
– No hay helicópteros como en Megadrive.

83%

¡Aladdin es un verdadero pillo!







Aladdin

Pobre aunque con una gran riqueza interior, el joven Aladdin parte en busca de su querida Jasmine ya que siente que está en peligro. A partir de ahora, el gran éxito cinematográfico está con nosotros y en Game Gear. ¡Menudo ambiente!

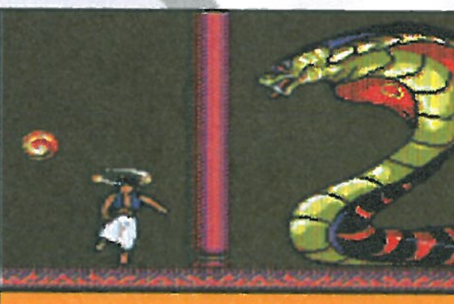
NIVEL 1

Tras robar el panecillo huye saltando sobre los bidones y los agujeros. Esquiva las jarras que caen sobre tu cabeza.

NIVEL 3

Código ASNF

Los tres círculos de la parte superior de la foto indican tu nivel de energía. Tendrás que comer manzanas o pan para estar en forma. Sólo tienes una sola vida, pero los continúas son infinitos.







NIVELES 8 y 9

Códigos BLTO y UIAN

Sigue a Afar saltando sobre los agujeros y esquivando al rayo. Debes utilizar la espada para hacer retroceder a la serpiente.

NIVEL 2

Código LAEA

Salta de tejado en tejado para poner a Jasmine a salvo.









NIVEL 5

Código INSI

Vuela hasta la salida con tu alfombra mágica evitando la lava y los demás peligros.

NIVEL 4

Código DMIA

Sigue a la alfombra mágica saltando sobre los agujeros. Debes tener mucho cuidado en no tocar los diamantes.

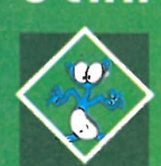
COMENTARIO

¡La magia está con nosotros! Los gráficos, sonidos y personajes, son encantadores, lo que hace que el juego sea extraordinariamente divertido. El único problema radica en la duración de la aventura que en ningún caso será de más de una o dos horas, y con una única dificultad en el nivel 5. ¡Es una lástima! Es un juego demasiado fácil y sencillo...

■ GAME GEAR ■









SONIDO · GRAFISMO · ANIMACION · MANEJABILIDAD

✦ PLATAFORMAS ✦

EDITOR: Sega
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
DIFICULTAD: Fácil
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 9
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUAS: SI



¿Porqué guardas Videojuegos que conoces de memoria, si los puedes "**intercambiar**" con gente de toda España, por sólo **990** ptas. y en pocos días?

¡CAMBIA! **Swap direct**

EL MAYOR CLUB DE INTERCAMBIO DE VIDEOJUEGOS

¿ Qué es Swap Direct ?

Swap Direct es el más famoso método de **Intercambio** de Videojuegos, que pone a tu alcance **cientos** de títulos, para que puedas disfrutarlos mucho más por muchísimo menos dinero, sólo **990** ptas. por cada intercambio. Es un **Club**,"**gigante**" formado entre miles de personas, y que cuenta con el respaldo tecnológico de una gran empresa. Deja de preocuparte por los elevados precios de los Videojuegos, porque a partir de ahora puedes jugar "a tope". No dejes pasar esta oportunidad y **¡Apúntate!** con **Swap Direct.**

Todas las ventajas

Fíjate bien en todas las ventajas que te ofrecemos:

1.- Los precios más bajos en Intercambio.

2.- Posibilidad de elegir entre **infinidad de Videojuegos.**

3.- Participar continuamente en **Sorteos de Premios** Alucinantes.

4.- Recibir un **regalo siempre** con cada intercambio.

5.- Servicio telefónico a tu disposición para consultas, sugerencias, o dudas que puedas tener.

6.- Control de calidad en todos los Videojuegos.

7.- Recibir a partir de tu primer intercambio. y sin moverte de casa , **información MUY VALIOSA,** así como catálogos de: **Videojuegos, Compact Disc, Radio control, Discman , Maquetismo.........**

Instrucciones del Intercambio

- Rellena la Solicitud de Intercambio y envíala **junto con tu Videojuego** al:

Aptdo. Correos 16.121
08080 BARCELONA.

-Normalmente recibirás tu Videojuego intercambiado a los 3 o 4 días,pero si no lo tenemos en almacén puede tardar un máximo de 14 días.

-El Videojuego intercambiado es de tu propiedad.

-Es imprescindible que todos los Videojuegos que nos envíes, funcionen correctamente, incluyan **caja** original y manual de **instrucciones.**

-No admitimos Videojuegos de "**imitación**" (sólo marcas originales), ni **3 en 1, 4 en 1** etc...

- Tampoco aceptamos los que vienen de **regalo** al comprar la cónsola.

- Los Videojuegos Japoneses sólo se pueden intercambiar por Japoneses.

-Se aceptan Videojuegos americanos (Genesis)

-Los intercambios son siempre de una Videocónsola por una misma, y de un Videojuego por uno.

Al rellenar el cupón

Escribe el nombre del Videojuego/s que nos mandas para cambiar. A continuación en las restantes casillas debes escribir por orden de preferencia qué videojuego quieres recibir a cambio (te damos cinco posibilidades), uno de ellos será tuyo. Finalmente escribe el modelo de cónsola a que pertenecen.

Con este mismo cupón puedes cambiar hasta tres videojuegos, pero si no quieres recortar el cupón o resulta que cambias más de tres Videojuegos, **puedes fotocopiar** o hacerlo "a mano" en hoja a parte. (Diciéndonos en que revista has visto este anuncio)

Si tienes algún amigo que quiere intercambiar, puede hacer lo mismo (fotocopiar o o copiar "a mano").

¡MUY IMPORTANTE!: Los títulos de los Videojuegos que pidas a cambio han de estar en **CONSONANCIA** con el que envíes, es decir: juego de 1.992 por juego de 1.992, novedad por novedad, etc... **Entendemos por Novedad, juegos aparecidos hasta la pasada Navidad. Es imposible intercambiar ultimísimas novedades como "Sonic 3".**

El Ofertón

Por cada Intercambio que hagas tendrás un regalo ***¡Sorpresa!***



Por cada "Dos" Intercambios que hagas a la vez, ***elTercero***

¡ Gratis !

Gran Sorteo

Los ***100*** *primeros Intercambiosque recibamos entrarán en el sorteo de una* ***"Mega CD"***

MEGADRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPERNINTENDO
NES
GAMEBOY

TELEFONO DE INFORMACIÓN
(93) 588 70 49

Cupón de Intercambio

Rellena, recorta (o fotocopia) y envía este cupón **junto con tu videojuego/s** a:
Aptdo. de Correos 96.031. 08080 BARCELONA.

Nombre:.................................... Apellidos:..
Dirección completa:...
Población:.. Provincia:...
Teléfono:... Fecha de nacimiento:................................
¿Tienes adaptador de Juegos Americanos?.............. ¿Qué modelo/s de cónsola tienes? ....

Marca con una cruz todos los "Hobbyes" que te gustaría recibir **CATALOGO:**
- ❑ Videojuegos: Cónsola.
- ❑ Videojuegos: PC-CD rom
- ❑ Música: Compact Disc y Reproductores Discman.
- ❑ Maquetismo.
- ❑ Radiocontrol "Coches"
- ❑ Posters.
- ❑ Juegos de Mesa: Rol.

	1 Intercambio	2 Intercambios	3 Intercambios
Tu Videojuego.	....	....	....
1.Titulo..............	....	....	....
2.Titulo..............	....	....	....
3.Titulo..............	....	....	....
4.Titulo..............	....	....	....
5.Titulo..............	....	....	....
Cónsola...........	....	....	....

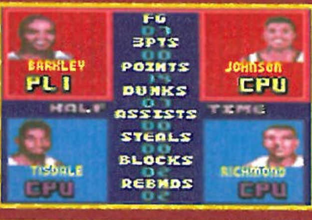
NO ENVIES DINERO - PAGO CONTRARREEMBOLSO - GASTOS DE ENVIO 350 Ptas.

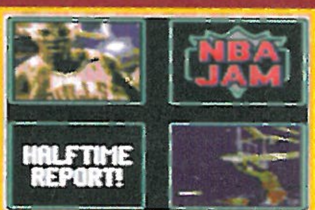
SWAP DIRECT. C/ Lluçà 15-17 08028 BARCELONA





27 equipos están a tu disposición en este "2 contra 2". El jugador selecciona a dos de los mejores jugadores de la NBA, ya sean de la Costa Este o de la Costa Oeste de los Estados Unidos, desde Barkley de los Suns hasta Pippen de los Bulls.

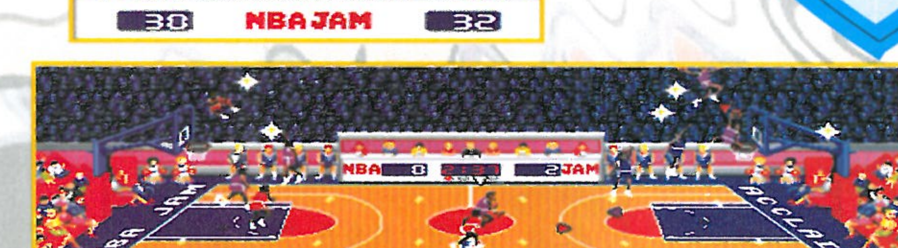




Bienvenidos todos, aficionados al espectáculo, fans de Barkley y de Pippen y amantes de la NBA en su conjunto. Si el Dream Team os enganchó definitivamente a uno de los deportes más conocidos del mundo, preparáos ahora, porque llega NBA Jam. Lo mejor será que aviséis a vuestros padres de que podéis sufrir un ataque pasajero de autismo tras las largas horas dedicadas a mirar a una pantalla de 8 x 6 cm.



Después de cada parte, el entrenador se permite daros algunos consejos sobre los acontecimientos (mejor colocación de los jugadores, utilización del turbo en el momento adecuado, etcétera). También aparecen en una tabla las estadísticas de los dos jugadores de tu equipo. En ella se van acumulando las notas, hasta que al final del partido se muestran todos los porcentajes. Veremos si eres capaz de hacer que tu equipo pase a formar parte de la leyenda del baloncesto.







Aquí está el estadio, el teatro de las vanidades donde se desarrolla la acción. Como podéis ver, se trata de una pista de baloncesto tradicional en la que hay cuatro deportistas de alto nivel de la NBA, luchando en cuatro periodos (la velocidad del paso del tiempo es regulable). Es verdaderamente triste que los programadores no hayan pensado en el modo de dos jugadores por medio del Game Link.

COMENTARIO

Una buena conversión del original juego de arcade para la Game Gear, aunque con sus defectos: el cansancio, la imposibilidad de jugar con un amigo por medio del Game Link y los numerosos parpadeos. A pesar de eso, el jugador tiene unas grandes posibilidades en cuanto a las jugadas a realizar, todas ellas absolutamente espectaculares. Sin embargo, es necesario decir que es un producto que hay que consumir con moderación.



✦ 2 ON 2 ✦

EDITOR: Acclaim
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULTAD: Media
NIVELES DE DIFICULTAD: 5
NUMERO DE EQUIPOS: 27
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: Sí
CONTINUAS: Infinitos

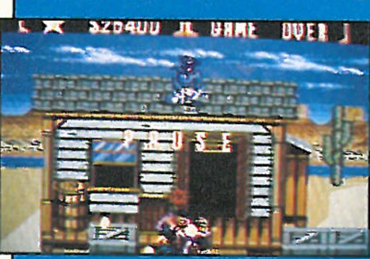
80%

Los secretos...



Si hay alguien que conozca a fondo las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Nuestro amigo tampoco se olvida de los consolegas que tienen en su propiedad la Game Genie o el Action Replay, facilitando códigos para los juegos más conocidos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos, consejos y códigos, pueden ser tu solución.

SUNSET RIDERS





Si quieres llegar a tener hasta 99 "Continúas", vete al menú de opciones y escucha los sonidos pulsando continuamente la B: Sonido 00, sonido 1A, sonido 19, sonido 18, sonido 17, y tres veces el sonido 0E. Vete a la opción "EXIT" y pulsa nuevamente la B.

TECHNOCLASH

Estos son los cuatro primeros códigos de acceso:

Nivel 1-: 8PX0BFAL
Nivel 2-: PP5PPPP5
Nivel 3-: EP5PF5PR
Nivel 4-: CPPPPP0R



OUT RUN EUROPA



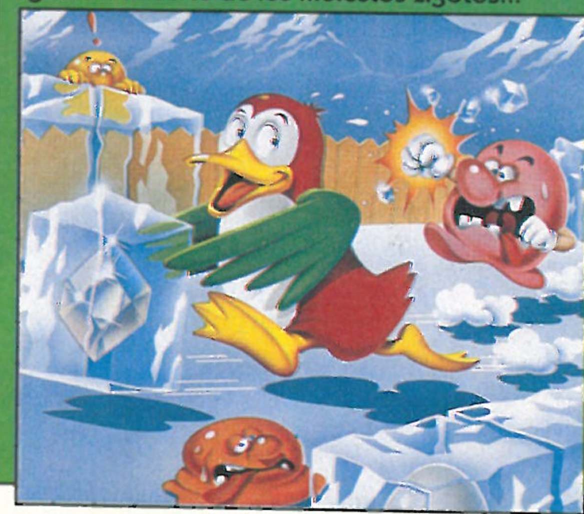
MASTER SYSTEM

Para deshacerse de los coches de policía: Sal de la carretera cuando veas un obstáculo a lo lejos. La poli te seguirá y se la pegará contra el primer obstáculo que aparezca. También es posible que decida finalizar la persecución.

PENGO

GAME GEAR

En este juego de la época de las glaciaciones debes buscar la pantalla de presentación, pulsando Arriba, 1, 2, y Start. Pasarás directamente al round 16 y con 7 vidas. Esto simplifica las cosas, al conseguir deshacerte de los molestos zigotos...

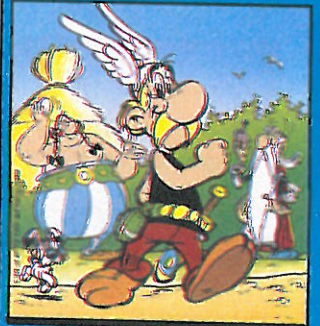


GODS

Nivel 2-: NASHWAN
Nivel 3-: COYOTE
Nivel 4-: FOXX

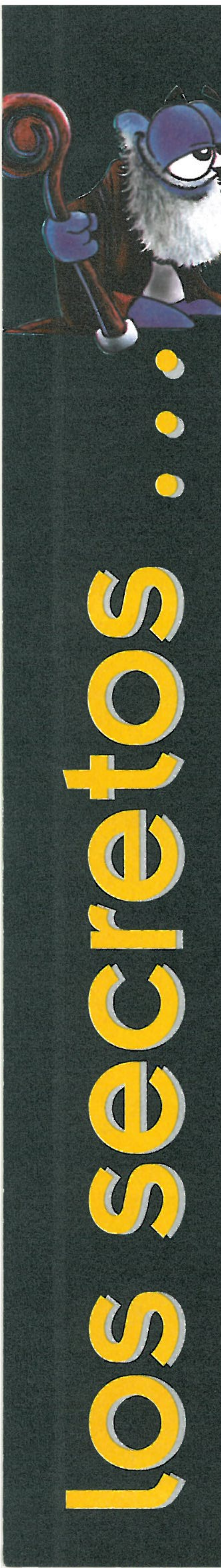


ASTÉRIX



Nivel 1-: INSULA
Nivel 2-: CONDOR
Nivel 3-: VIENNA
Nivel 4-: AVALON
Nivel 5-: DULCIS





BATMAN RETURNS

Mensaje para todos los "Caped Crusaders" Si quieres escuchar numerosos temas musicales en la versión Game Gear, pulsa STAR justo cuando arranque el aparato, y cuando desaparezca el logo de Sega en la lejanía, accede al menú Sound Test. Pulsa le tecla 2 para Escuchar.

Coge tus Batarangs y, cuando pases a la habitación final, golpea al pingüino todas las veces que puedas. Prosigue con tu ataque mientras esté en el aire. No te detengas mientras te tire los paraguas. En la parte izquierda de la pantalla hay una zona de calma en donde podrás estar tranquilo. Cuando el pingüino ataque con su pato gigante, debes utilizar todo lo que puedas para neutralizarlo. Si en ese momento de la partida te quedan 4 "Specials", podrás acabar tranquilamente con el pingüino. En caso contrario no te distraigas y utiliza tu rejón.

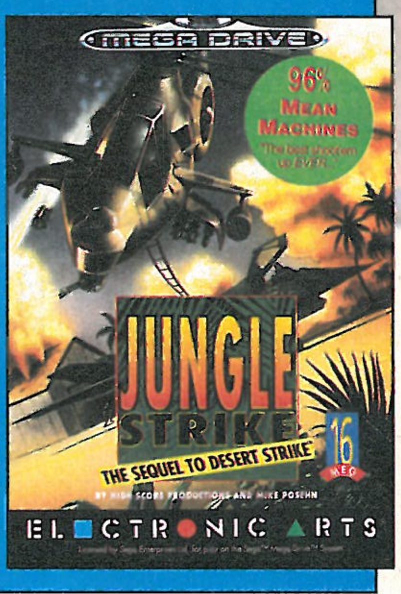
GAME GEAR

JUNGLE STRIKE

Aquí van los códigos de acceso de este juego de acción/reflexión...

- RXVWT74MYR7
- 9WT7NL6PF39
- X7NL4SHCYRN
- VL4S6MGZBVP
- WS6MHPZF9TJ
- TMHPGCFDYRL
- 7PGCZJYK3XM
- NCZJFD3BRWC





SILPHEED

Menudo "Select stage"... ¡Es muy divertido! Durante la presentación del juego teclea: ABAJO ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B, y START.

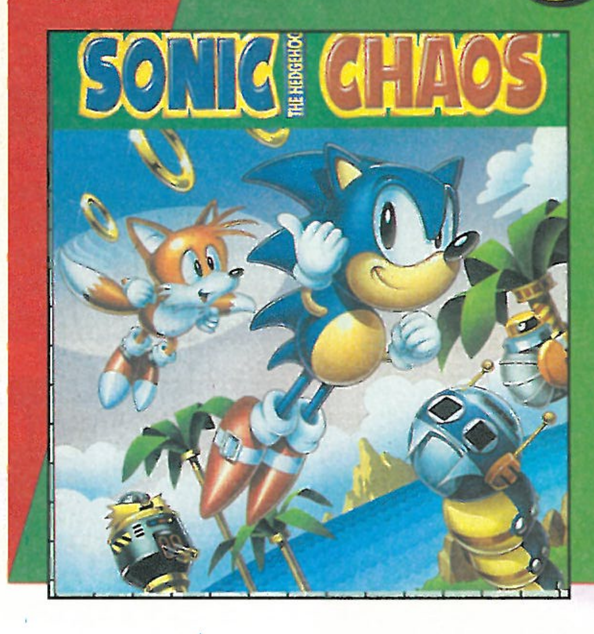
MEGA-CD

SONIC CHAOS

MASTER SYSTEM

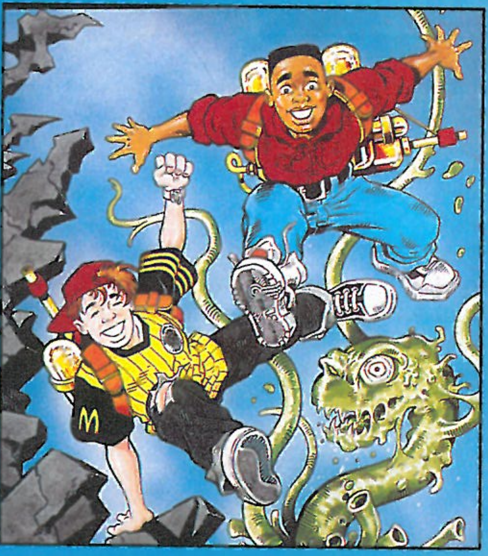
La segunda esmeralda:
Debes subir por las plataformas hasta llegar a la tele que permite detener el tiempo. Luego utiliza el muelle situado a la derecha para alcanzar la primera plataforma. Coge otro muelle y utilízalo para rebotar hasta la plataforma más elevada. Salta finalmente hacia arriba y a la izquierda para encontrar la joya.
La tercera esmeralda:
Tienes que recorrer el tubo hasta cuatro veces haciendo el mismo trayecto. Durante la quinta, pulsa constantemente el mando hacia arriba para poder ir por el camino superior que te conducirá hasta la joya.
La cuarta esmeralda:
Debes ir lo más rápido que puedas, hacia la zona de la derecha, utilizando los patines voladores que veas. La piedra preciosa está arriba, sobre una gran plataforma. Si en ese lugar no hay ningún Skate-board y todavía te sobra algo de tiempo, vuelve hacia atrás para conseguir alguna más.
La quinta esmeralda:
Te encontrarás con un montón de tubos. La mejor solución consiste en utilizar el botón PAUSA para identificar sin prisas el camino correcto. Si encuentras el camino que te lleva a la joya, verás que en el extremo de la tubería hay un muelle que te envía de nuevo a su interior. Deberás saltar en el momento preciso para esquivarlo y conseguir la piedra preciosa situada a la izquierda.
La sexta esmeralda:
La joya aparece cuando hayas acabado con el Dr Robotnik al finalizar el 6° nivel "ELECTRIC EGG ZONE". La joya sólo aparece si ya tienes las otras 5. Para llegar al final del juego es imprescindible tener todas las esmeraldas. En caso contrario te encontrarás con el mensaje "Try Again".

GAME GEAR



MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS





Si quieres acceder al "Select round", estando en el juego, debes activar la pausa y teclear la siguiente secuencia: B, C, B, A, B, B, C, B, A, B pero con el primer mando.

DEFENDERS OF OASIS

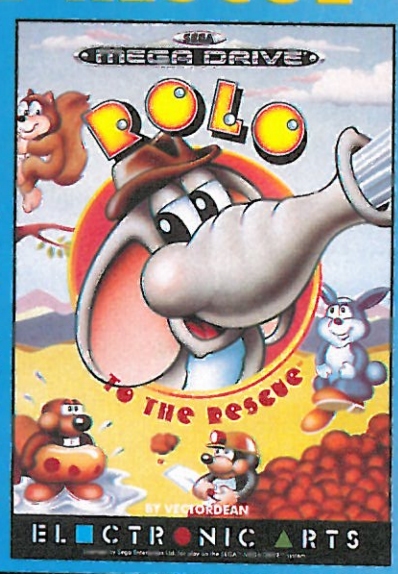
Se trata de un juego de rol de 4 Mbytes repleto se secuencias musicales y efectos sonoros. Todos ellos pueden ser escuchados individualmente mediante la siguiente combinación: en la pantalla de presentación sitúa el mando en la posición Arriba y pulsa Start. Toma nota de los 49 efectos sonoros y de las tres voces que aparecen. Ahora pulsa simplemente el mando a la izquierda o a la derecha apuntando el cursor sobre alguno de los temas propuestos. ¡Y escucha!

GAME GEAR

ROLO TO THE RESCUE



Cuando estés en la pantalla de presentación pulsa con el mando: Diagonal Arriba-Izquierda, A y C simultáneamente. Luego haz Reset y seguidamente pulsa el botón B, pero sin haber soltado la anterior posición (¡ya sé que es complicado, pero con algo de práctica...).



GAME GENIE

El Game Genie es un pequeño accesorio que puedes encontrar en cualquier parte, y del que ya te hemos hablado en otras ocasiones. Se enchufa entre tu consola y el cartucho de juego. Al introducirse los códigos que te damos (o los que vienen con cada juego), podrás modificar el comportamiento de éste: Muchas más vidas, munición ilimitada, etc... o por el contrario podrás aumentar el nivel de dificultad.

T2, THE ARCADE GAME

Comenzar con 25 créditos-:	EY6A-BE3W
Comenzar con 50 créditos-:	LA6A-BE3W
Créditos infinitos-:	RZ8A-A6V6
Invencibilidad:	RGJA-A60C
Cañón armado con municiones infinitas:	AADT-AAEL
Rockets infinitos & shotgun-:	RZ8A-A6X0

(X = cualquier cifra)



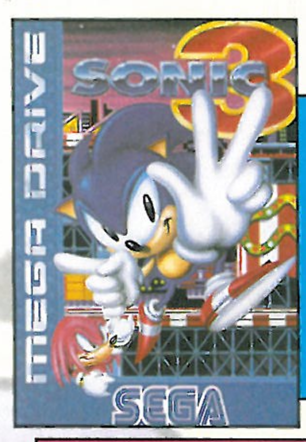
ALIEN 3

AACT CA6J	Para detener el tiempo
ANBT AAEY	Para comenzar en el nivel 3
A2BT AAEY	Para comenzar en el nivel 5
BEBT AAEY	Para comenzar en el nivel 7
BNBT AAEY	Para comenzar en el nivel 9
B2BT AAEY	Para comenzar en el nivel 11
CEBT AAEY	Para comenzar en el nivel 13
CNBT AAEY	Para comenzar en el nivel 15
AJNA EA3R	Municiones ilimitadas para la metralleta
AJMA EA7C	Reservas infinitas de lanzallamas
RG2T C6W4	Para llenar tu reserva de energía con un solo kit de socorro
A2EA AA8R	Vidas infinitas

MORTAL KOMBAT

"Installar" la sangre: ABNT-CABN
Tiempo infinito: AKRA-AA7N
Cada round en 90 segundos: WBRA-AAEA
Comenzar el combate 2: AJ9A-CAG2
Comenzar el combate 3: AN9A-CAG2
Comenzar el combate 4: AT9A-CAG2
Comenzar el combate 5: AY9A-CAG2
Comenzar el combate 6: A29A-CAG2
Comenzar el combate con Goro: BN9A-CAG2
Comenzar el combate con Shang Tsung: BT9A-CAG2
Las caídas al suelo producen el máximo de daños : 8C7T-AAA2

MEGADRIVE



SONIC 3



Selección de nivel: Cuando salga el título presionar ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y B.

FINAL FIGHT



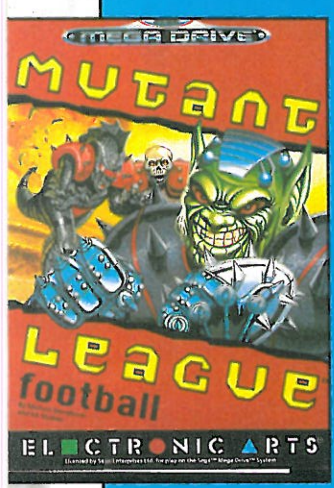


Se trata de un golpe super-rápido. Cuando aparezca el título del juego, vete a las opciones. Selecciona Exit y pulsa DERECHA, A, B, y START. Coge tu personaje y ponte a jugar.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL



Si quieres jugar al "Mutant League Bowl" con el equipo que quieras, debes teclear uno de los siguientes códigos:



Darkstar Dragons	FMK3XYSL1Q
Deathskin Razors	1CK111111H
Icebay Bashers	2CK111111D
Killer Konvicts	HGK111111J
Midway Monsters	3CK111111F
Misfit Demons	JH111111G
Psycho Slashers	GMK111111D
Rad Rockers	5CK111111M
Road Warriors	BDK111111J
Screaming Evils	KLK111111L
Sixty Whiners	CBK111111J
Slaycity Slayers	LJK111111M
Terminator Trolz	MLK111111J
Turbo Techies	NMK111111Q
Vile Vulgars	4CK111111L
War Slammers	DCK111112

EL LIBRO DE LA SELVA

GAME GEAR

Select Round: Cuando aparece el logo de DISNEY durante la presentación del juego, espera hasta que la pantalla quede completamente oscura, y pulsa: ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA; IZQUIERDA, DERECHA.



Seguro que ya sabes lo que es este pequeño cacharrito, llamado "Action Replay". No hace falta tomar ninguna precaución particular para hacer funcionar los códigos que vienen a continuación. ¡En cualquier caso no te saltes a la torera los consejos de uso del aparato, que da el fabricante! Pon el interruptor en la posición de introducción de códigos, arranca el juego, y en la pantalla de presentación introduce el código que quieras. Ya sólo te falta volver a poner el interruptor en la posición de Activado.

TMNT : THE HYPERSTONE HEIST

Vidas infinitas para el jugador 1-: FFC05 90050
Vidas infinitas para el jugador 2-: FFC05 BOO50
Energía infinita para el jugador 1-: FFC03 90004
Energía infinita para el jugador 2 -: FFC03 B0004

ALADDIN

Energía infinita : FFEFF AOOO8
Manzanas infinitas-: FFEFE 10033
Diamantes infinitos-: FFEFE 30039



JEWEL MASTER

Invencibilidad: FFC60 90001

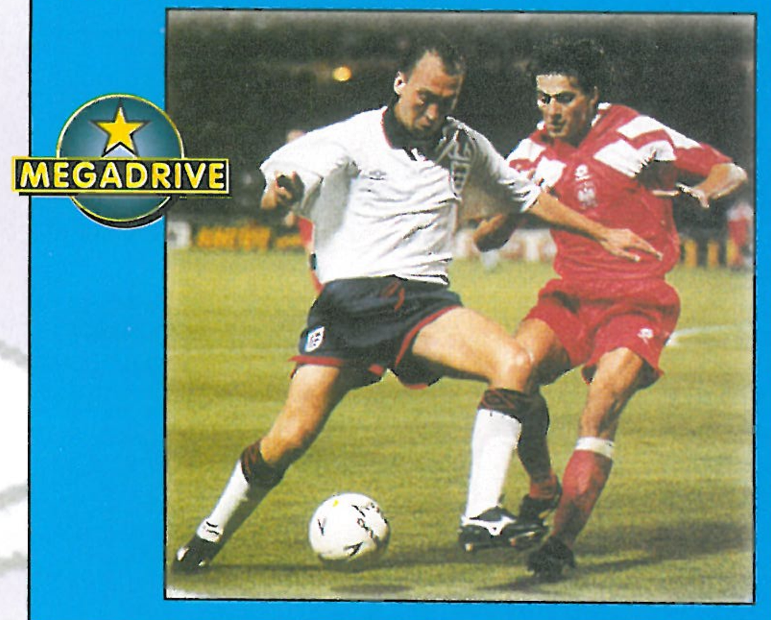
JUNGLE STRIKE

Vidas infinitas-: FF10C F0003
Gasolina infinita-: FF10C 70062



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Si quieres marcar goles de forma más fácil, basta con estar en la esquina superior izquierda de la portería y disparar a la red abajo a la izquierda. De esta manera el portero lo tendrá más difícil para parar tus disparos.



ECCO THE DOLPHIN

Open Ocean:	MUEVF	City of Forever II:	QYMWW
Cold Water:	ONNWF	The Tube:	QSOWO
Open Ocean II:	SVNKG	The Machine:	GSCSP
Deep Water:	SJRCH	The Vortex:	UQQGW
City of Forever:	WJBSI		
Origin Beach:	MGJNV		
Dark Water:	AOKJR		
Deep Water II:	GBJEL		



FLASHBACK

¡Si introduces el código "PIXEL" te llevarás una sorpresa!

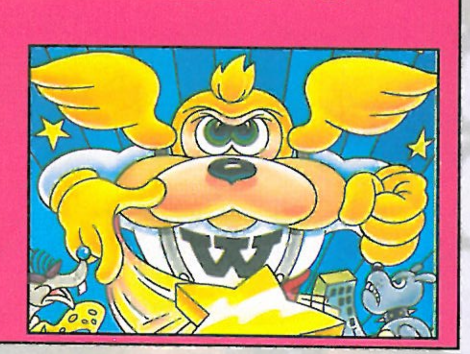




WONDERDOG

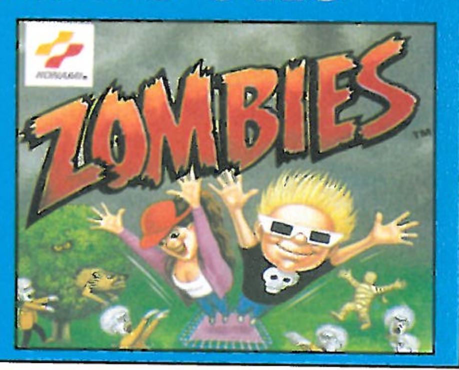


Nivel 2-: MYSTIC
Nivel 3-: ANKLES
Nivel 4-: LEDZEP
Nivel 5-: REEVES
Nivel 6-: PIXIES
Nivel 7-: WOOPIE



ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS





Nivel 25-: LLNN
Nivel 29-: QNKR
Nivel 33-: SDHM
Nivel 37-: BKVR

EL TABLON

COMPRAS VENTAS

¡Oferta! Vendo los juegos Italia 90, Super Hang On y Columns por tan solo 6.500 ptas. Telf: (91) 4665858.
Alexis Martin
Madrid
Ref. VC420

Vendo silla "Action Chair" de Sega para Megadrive con 2 semanas de uso, por sólo 10.000 (valor real: 20.000). Sólo provincia de Sevilla. Preguntar por Damián. Telf.: 4727203, de 2 a 5 de la tarde.
José Damián Pareja
Sevilla
Ref. VC421

Vendo Jungle Strike a 7.500 ptas., Global Gladiators, LHX Attack Chopper y Alien 3 por 5.000 ptas. cada uno. Telf.: (95) 4863602. Todo para Megadrive.
Federico Brenes
Utrera, Sevilla
Ref. VC422

Vendo Master System II con un mando y 4 juegos entre ellos Sonic 2, por solo 15.000 ptas. Negociables. Telf.: (956) 834380.
Jesús Peralta
Puerto Real, Cádiz
Ref. VC423

Vendo juegos Megadrive, que son Strider, Sonic 2, Kid Chamaleon, 688 Attack Sub, Mercs, Golden Axe, World of Illusion. Telf.: (965) 177562.
Juan
Alicante
Ref. VC424

Vendo Master System 2 con dos mandos y los juegos Sonic y Alex Kidd por 8.000 ptas., está en perfectas condiciones. Telf.: (953) 229434.
Alberto Alonso Illana
Jaén
Ref. VC425

Vendo los siguientes juegos de Master System: Asterix, Basketball Nightmare, Bonanza Bros, Cloud Master, Populous, Rampage, R.C. Grand Prix, Sonic 1 y Sonic 2. Llamar al (943) 450878. Noches.
Yosu de Andrés
San Sebastián
Ref. VC426

Vendo MS con 3 juegos (Sonic, Alex Kid y Terminator) y 2 mandos. Precio a convenir. Llamar al 3760556.
David Rivas
Cornellá, Barcelona
Ref. VC427

Vendo juego de Megadrive: Hellfire a 2.000 ptas., Castle of Illusion más Aero Blasters 4.500, Wrestle War 2.000. Telf.: (93) 3352410.
Daniel Molina
Hospitalet, Barcelona
Ref. VC428

Vendo Fatal Fury por 6.000 ptas., o lo cambio por el Two Crude Dudes o Street Fighter II. Telf.: (958) 150989.
Raúl Navarro
Granada
Ref. VC429

Vendo Megadrive con 4 juegos (Sonic, Golden Axe 2, Crue Ball y Abrams Battle Tank) y un control pad. Muy nueva, usada solamente un par de veces, todo por 25.000 ptas. Regalo muchas revistas. Todavía en garantía. Interesados escribir a: C/2 de Mayo nº30, L'Alcudia 46250.
Juan Miguel Gómez
L'Alcudia, Valencia
Ref. VC430

Se venden juegos de MS: Alex Kid in the Hightech World y Lase Ghosts. A 6.000 ptas. los dos juegos. Llamar al 3300537.
Eduardo Ferreiro
Barcelona
Ref. VC431

Vendo Sonic para Master System 2 por 2.500 ptas. Preguntar por David al número 158841.
David Molina
Granada
Ref. VC432

Vendo juegos de Megadrive: Toki por 6.000 ptas., Golden Axe 2 y Wonderboy 3 por 3.995 cada uno o cambio por el Gynoug. Telf.: (988) 771616.
Germán Miguelez
Villamuriel, Palencia
Ref. VC433

Compro Mega-CD (1 o 2) y Olympyc Gold para Master System. Llamar al (95) 4351825.
Mario J. Gómez
Sevilla
Ref. VC434

Vendo 5 juegos de Megadrive (algunas novedades) por 17.000 juntos). Si los compras todos regalo el Tortugas V. Sólo Valencia capital. Telf.: 3597551. Preguntar por José.
José Herrera
Mislata, Valencia
Ref. VC435

Compro juegos MS2 en condiciones y a buen precio. Interesado en Ghouls'n Ghost, Land of Illusion, New Zeland History, Tom y Jerry y muchos otros. Mi teléfono es el (968) 861041.
Isidro Martínez
Santomera, Murcia
Ref. VC436

CAMBIOS

Vendo o cambio los juegos de MD Budokan y Last Battle entre 4.000 y 6.000 ptas. Telf.: (96) 5864286.
Joaquín Such
Benidorm, Alicante
Ref. i345

Cambio juegos Megadrive: Sonic, Revenge of Shinobi, 688 Attacksub, Super Kick Off por Jungle Strike, Grand Slam Tennis o Flashback. Llamar por las mañanas de 9 a 12 al teléfono (93) 7981997.
Juan José Rodríguez
Mataró, Barcelona
Ref. i346

Cambio: Cyborg Justice, Ex-Mutants, Gynoug, Hellfire, Risky Woods, Toki por otros que no tenga. Telf.: 7059771.
Julián García
Madrid
Ref. i347

Cambio los juegos Truxton, Rambo 3, Joe Montana, Super Monaco G.P., Sonic, Altered Beast y Evander H. Boxing. Interesados llamar tardes al teléfono (94) 6723277.
Luis Miguel Yuste
Llodio, Alava
Ref. i348

Cambio por una Game Gear lo siguiente: Consola

DE SONIC

Megadrive más el pad, Saiter (mega-pad IV MX-441 turbo), Quick Shot (profesional turbo), Streets of Rage II, Mazinwars, Convertidor Sega Megadrive, revista con más de cien juegos en trucos solamente para Barcelona centro. Abstenerse periferia. Telf.: 4423741 a partir de las 21horas.
Miguel J. Sala
Barcelona
Ref. i349

Cambio Master System 2 por dos juegos de Megadrive. Telf.: (973) 680194. Llamar noches.
Carles Ros
Pobla, Lérida
Ref. i350

Cambio Master System 2 con los juegos Sonic, Wonderboy, Alex Kidd, Psycho Fox, Trivial Pursuit con dos mandos y 6 meses de uso. Cambio por Megadrive con ningún juego y mando. Telf.: 5623117.
Raimundo Romero
Parets del Valles, Barcelona
Ref. i351

Intercambio juegos para MD que son éstos: Fatal Fury, Tiny Toons, Chiki Chiki Boys y Chuck Rock. Los cambio por el Jurassic Park, Ghouls'n Ghosts y Tortugas Ninja V. Mi teléfono es el 424735.
Javier Rivera
Vigo, Pontevedra
Ref. i352

Cambio el juego Ciber Shinobi de la Master System por otro de coches o fútbol. Sólo con amigos de Parla. Telf.: 6995282.
Sergio Palomar
Parla, Madrid
Ref. i353

Hola amigos, ¿os interesa cambiar juegos de Master System? Tengo el Sonic y Ciber Shinobi. Telf.: 5306077.
Javier Ramón
Orihuela, Alicante
Ref. i354

CONTACTOS

Si vuestra cabeza sobrepasa a vuestros pies en un metro apuntaros a Terror Consolero: Carnet, trucos, concursos... Adjuntar sello. Carretera de la Sierra nº 70, 8º1, C.P. 18008.
Terror Consolero
Granada
Ref. C118

Los chicos de los pueblos de Huelva queremos formar un club de consolas Sega. Para más información llamar al teléfono 416598.
Carlos López
Localida Rociana, Huelva
Ref. C119

Quisiera contactar con poseedores de la Megadrive para que me enseñen trucos de los juegos: Sonic, Golden Axe, Streets of Rage y Revenge of Shinobi. Llamar al teléfono (956) 510815.
Jaime Benchimol
Ceuta
Ref. C120

Si quieres conseguir trucos para juegos escribe a: Calle Infante Don Fernando nº 43, Antequera, Málaga, C.P. 29200. Envía junto a la carta dos sellos nuevos de 28 ptas. y los siguientes datos: Nombre, apellidos, dirección edad, marca de consola y nombre de los juegos, fecha de nacimiento. Recibirás los trucos de los juegos que especifiques.
Clara y Alicia
Antequera, Málaga
Ref. C121

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El tablón de Sonic" cualquiera puede poner tu anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.

Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE/TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 24



¡Hola amigos! ya estoy otra vez de vuelta, con más ilusión que nunca en contestar vuestras cartas. Si tienes alguna duda, por inverosímil y difícil que sea, escribidme una carta a:

MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/Córcega 267 Principal 2ª 08008 Barcelona

Hola Sonic, me llamo Carlos y tengo (como casi todos) una Megadrive y algunas dudas. Ahí van:
1-¿Van a sacar Dragon Ball y Ratma para Megadrive?
2-¿Vais a sacar una revista explicando magias del Mortal Kombat y los fatalities?
3-¿En el Mega CD se puede meter música, y con esa música, se puede hacer videoclips?
4-¿Van a sacar el Final Fight para Megadrive?
Carlos Terreros
Madrid

1- De momento no tenemos noticias sobre la versión en Megadrive de Ratma, pero en este número encontrarás un Preview de Dragon Ball. Por cierto, ¿has visto la nueva versión que ha realizado Capcom del Street Fighter 2 para las recreativas? Una auténtica gozada que podrás disfrutar en tu salón recreativo dentro de poco.
2- De hecho, nuestra revista hermana, la Sega XS, ya ha publicado los movimientos especiales y fatalities de todos los luchadores. Si te interesan mucho, los encontrarás en el número tres de Sega XS.
3- Directamente no, pero existen algunos programas realizados por Sega, donde puedes realizar dichos videoclips, realizando todo tipo de efectos y mezclas.
4- No, de momento sólo los poseedores de una Mega CD pueden disfrutar de este adictivo juego de lucha.

Hola Sonic, me llamo Raúll. ¿La Megadrive 2 va a ser algo mejor que la Megadrive 1 o sólo va a cambiar el aspecto? ¿Qué juegos de lucha van a salir nuevos para la Megadrive y para cuando?
Raúl Martín
León

No, sólo cambia el aspecto externo, aparte que lleva menos conectores de los que lleva el primer modelo (posiblemente sea porque va destinada a ser conectada en la Mega CD). Sobre los juegos de lucha actualmente existen dos, que ya están disponibles en las tiendas, el TMHT Tournament Fighters y Eternal Champions. A parte de éstos, que posiblemente ya conozcas, no se tiene noticia de nuevos proyectos.

Hola Sonic: Soy un mega-fan tuyo que tiene la Megadrive y 18 juegos, entre ellos Sonic y Sonic 2, y me gustaría completar mi "colección-Sonic", y para ello quería preguntarte si realmente vale la pena el juego Sonic Spinball.
También deseo saber si es cierto que va a salir un Sonic 3 para esta consola. ¿Seguirá creciendo la sonicmanía? Espero que sí, porque hasta ahora, los juegos cuyo protagonista eres tú han salido fantásticos.
Tengo el juego Cool Spot y desearía saber si existe un "Select Round", porque no consigo acabarlo en el nivel difícil con todas las letras y sin perder ningún "Continue".
Sólo me queda decirte adiós y darte suerte por si tienes que seguir luchando contra Robotnik. ¡Ah!, y felicidades por esta fantástica revista.
David Alonso
Orense

Sin duda disfrutarás mucho, ¿a quién no

le gusta echarse unas partidillas a un pinball? Sin temor a equivocarme, la sonicmanía sigue creciendo, cada juego que sale sobre mí, es un auténtico bombazo que técnicamente supera con creces las anteriores aventuras y con esto te doy a entender que efectivamente hay una tercera parte que mejoras muchos aspectos de la anterior a nivel técnico y de personajes.
En cuanto a Cool Spot, no sólo tendrás la selección de nivel sino que también podrás disfrutar de energía y tiempo infinitos.
Para conseguirlo coloca la pausa en el juego y presiona A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C. Luego quita la pausa. Ahora tienes el máximo de energía, tiempo y posibilidad de saltar el nivel.

Hola Sonic, somos Pedro e Iván Rosas de 23 y 27 años, te escribimos de Sant Feliu de Llobregat y tenemos una Game Gear.
1- ¿Podrías decirnos algún truco para el Streets of Rage 2? ¿Y para Sonic Chaos?
2- ¿Qué juego recomendarías, el Asterix, Jungle Book o el Aladdin?
3- ¿Nos podrías decir si saldrá el Dragon Ball Z o el Road Rash y para cuándo más o menos?
Gracias Sonic.
Pedro Loro
S. Feliu de Llobregat, Barcelona

1- Lo siento, pero el Streets of Rage 2 no está para esta consola, quizá os habeis equivocado al escribirlo y os referís a la primera parte, por lo que os daré el truco de éste cartucho.
Para selección de nivel e invencibilidad seleccionar las músicas 01 y 11 en la pantalla de tests de sonido, luego pulsar los botones 1 y 2 simul- táneamente para que aparezcan las opciones. Sobre el Sonic Chaos de momento no existen trucos.
2- De los tres me quedaría con el Aladdin, sin duda de gran calidad técnica.
3- En principio sólo saldrá el Road Rash, y que posiblemente ya esté en la calle cuando leais estas líneas.

Hola Sonic, me llamo Víctor y tengo una Game Gear y quisiera preguntarte si hay ciertos trucos a tales videojuegos: Wonderboy y Shinobi. ¡Gracias Sonic!
Víctor Jesús Mendoza
Montilla, Córdoba

Aquí tienes un truco para Wonderboy, en el que podrás elegir las fases que desees.
Cuando enciendas la máquina empieza a mover el control en el sentido contrario a las agujas del reloj mientras con la otra mano pulsas repetidamente start.
Sobre Shinobi, también te dejo otro con la misma finalidad, la de selección de nivel. Presiona abajo y el botón 2 en la pantalla de títulos de este excelente juego de ninjas cuando aparezca completamente la cara del ninja.

Hola, Sonic. Me llamo Fermín ¿me podrías contestar a estas preguntas?
1- ¿Hay algún truco para el Sonic 2 para la Game Gear?
2- ¿Me puedes facilitar otro para el Columns?
3- ¿Va a salir en la Game Gear el Street Fighter 2?
Fermín Belda
Carcaixent, Valencia

1- Con este truco podrás empezar en cualquier zona y acto. Debes pulsar durante la presentación (cuando se ve a Tails corriendo) la Diagonal Abajo-izquierda junto con los botones 1, 2 y Start. Déjalo apretado y cuando veas que Tails parpadea, oirás un sonido. Suéltalo todo, presiona START y verás que aparece el deseado menú.
2- En el modo "Flash" elige una altura de 9.
Comienza la partida (no importa en qué nivel de dificultad) y luego empéñate en perder. Si lo haces correctamente podrás disfrutar de un nuevo final de la demo del modo "Flash".



3- Es increíble que aún tengáis el ánimo de seguir haciéndome la misma pregunta... Haré un esfuerzo y te diré que no es posible que salga para esta consola (por cuestiones técnicas).

Hola Sonic, tengo 14 juegos y quiero llegar a 15, pero no se cuál elegir, si de lucha, de carreras o de naves. ¡Ah! se me olvidaba, tengo una Mega Drive y una Game Gear.
Gabriel González
Huelva

Para que puedas completar ese número glorioso que es el quince, yo de ti ahorraría un poco, y si te gustan los juegos de carreras, esperaría a que saliese el Virtual Racing con el nuevo chip que acelera el proceso a 25 MHz, con unos paisajes poligonales fantásticos y adicción por todos los costados. Sin duda merece la pena...

Hola Sonic: Quiero aprovechar esta carta para felicitar a todos los que hacéis posible esta revista y para que me respondas a unas preguntitas:
1- ¿El Mega CD Japonés es compatible con la Megadrive española?
2- ¿Hay algún truco para el Batman Returns de la Megadrive?
3- Dime otro truco para el Bulls VS Lakers.
4- ¿Y para el Tiny Toons?
5- Para ti, ¿cuál es el mejor juego para la Megadrive?
6- ¿En qué se diferencian el Mega CD I y el II?
7- ¿Qué puntuación les darías al Rocket Knight, Technoclash, The Incredible Hulk y Winter Olympic Games, todos de Megadrive? Gracias por todo y hasta pronto.
Mónica Ferrando
El Perelló (Valencia)

1- No, no es compatible.
2- En la pantalla de presentación, pulsa DIAGONAL, ARRIBA, IZQUIERDA y los botones 1 y 2 a la vez. No lo sueltes hasta que aparezca el menú, con el cual podrás elegir el nivel en que quieres jugar.
3- Teclea el siguiente código para jugar la última vuelta: NXOBBBBL.
4- Con esta clave podrás acceder a todos los niveles: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY.
5- Si hay un juego sobre el que he disfrutado mucho ha sido el Street of Rage. Quizá pienses que es un poco antiguo, pero engancha a la primera y su música sigue siendo muy pegadiza.
6- Principalmente por el tamaño y el sistema de apertura del compartimento del CD, el anterior era automático y en cambio la última versión debes apretar un botón para poder abrir el compartimento.
7- Rocket Knight un 93%, Technoclash 85%, The Incredible Hulk 90% y Winter Olympic Games 80%.

¡6 BOTONES EN ACCION!

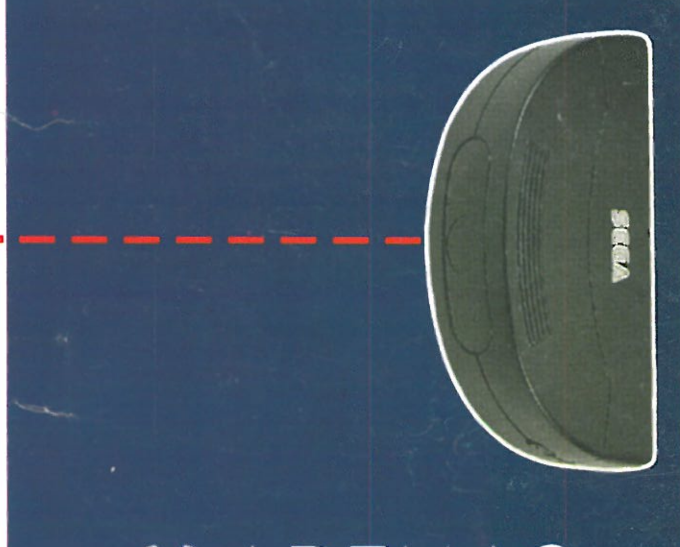
SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!.
Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.

Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.



CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...



Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gaunlet IV, ...y muchos más que llegarán...

ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!
6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.
Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.
¡6 BOTONES DE ARCADE!.
¿Quién da mas?.





Unitros